EARTH 2150

THE MOON PROJECT

TopWare INTERACTIVE

WORLD WAR III

Der Ernstfall wird jetzt Realität auf Ihrem PC.

Von den Machern von EARTH 2150™

Zu Anfang des 21. Jahrhunderts entwickelt sich eine Krise zwischen den Weltmächten.

Durch eine Kettenreaktion eigentlich trivialer Vorfälle entbrennt einer der schrecklichsten und grauenvollsten Kriege der Geschichte.

...und Sie sind mittendrin!

Spielen Sie mit der modernsten Militärausrüstung, die den Armeen heutzutage zur Verfügung steht.

Erleben Sie das 3D-RTS Highlight des kommenden Jahres!

ERSCHEINT 2001

TopWare INTERACTIVE

www.topware.de

EPILEPSIEWARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseins-störungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollte bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- oder Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten,

SCHALTEN SIE SOFORT DAS GERÄT AB

UND KONSULTIEREN SIE IHREN ARZT, BEVOR SIE DAS SPIEL ERNEUT SPIELEN.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer oder Videospiels eine Pause von mindestens 10-15 Minuten pro Stunde ein.

LIZENZBESTIMMUNGEN

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG FÜR TOPWARE-SOFTWARE

WICHTIG - BITTE SORGFÄLTIG LESEN: Dieser TopWare-Endbenutzer-Lizenzvertrag ("TEL") ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen als natürlicher oder als juristischer Person und der TopWare CD-Service AG für das oben bezeichnete Softwareprodukt, das Computersoftware umfaßt sowie möglicherweise dazugehörige Medien, gedruckte Materialien und Dokumentation im "Online"- oder elektronischen Format (im Weiteren "SOFTWAREPRODUKT" genannt). Das SOFTWAREPRODUKT umfaßt auch sämtliche Updates und Ergänzungen zum ursprünglich von TopWare gelieferten SOFTWAREPRODUKT. Jede zusammen mit dem SOFTWAREPRODUKT gelieferte Software, zu der ein separater Endbenutzer-Lizenzvertrag gehört, wird gemäß den Bestimmungen dieses separaten Lizenzvertrags lizenziert. Indem Sie die Schutzfolie des CD-Aufbewahrungsmediums öffnen oder entfernen, oder das SOFTWAREPRODUKT installieren, kopieren, downloaden, anderweitig verwenden oder darauf zugreifen, erklären Sie sich damit einverstanden, durch die Bestimmungen dieses TELs gebunden zu sein. Falls Sie den Bestimmungen dieses TELs nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu öffnen, zu installieren oder zu verwenden.

SOFTWAREPRODUKTLIZENZ

Das SOFTWAREPRODUKT ist sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt. Das SOFTWAREPRODUKT wird lizenziert, nicht verkauft.

1. LIZENZEINRÄUMUNG

Durch diesen TEL werden Ihnen die folgenden Rechte eingeräumt:

A) SYSTEMSOFTWARE

Sie sind berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einem einzigen Computer, einschließlich einer Arbeitsstation, einem Terminal oder einem anderen elektronischen digitalen Gerät, ("COMPUTER") zu installieren und zu verwenden.

B) SPEICHERUNG/NETZWERKVERWENDUNG

Sie sind außerdem berechtigt, eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS auf einer Speichervorrichtung, wie z.B. einem Netzwerkserver, zu speichern oder zu installieren, wenn diese Kopie ausschließlich dazu verwendet wird, das SOFTWAREPRODUKT über ein internes Netzwerk auf anderen Ihnen gehörenden COMPUTERN zu installieren oder auszuführen. Sie sind jedoch verpflichtet, für das SOFTWAREPRODUKT für jeden COMPUTER, auf oder von dem das SOFTWAREPRODUKT installiert, verwendet, angezeigt, ausgeführt oder darauf zugegriffen wird, eine Lizenz zu erwerben, die speziell für die Verwendung auf diesem COMPUTER gilt. Eine Lizenz für das SOFTWAREPRODUKT darf nicht geteilt oder auf mehreren COMPUTERN gleichzeitig verwendet werden.

C) LIZENZPAKET

Wenn dieses Paket ein Lizenzpaket von TopWare ist, sind Sie berechtigt, so viele zusätzliche Kopien des Computersoftwareteils des SOFTWAREPRODUKTS zu installieren und zu verwenden wie oben als "lizenzierte Kopien" festgelegt sind

2. BESCHREIBUNG ANDERER RECHTE UND EINSCHRÄNKUNGEN

A) SOFTWARE ALS SCHULVERSION

Wenn das SOFTWAREPRODUKT als "Schulversion" gekennzeichnet ist, können Sie das SOFTWAREPRODUKT nur als "berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung" verwenden. Sind Sie keine berechtigte Benutzerin oder kein berechtigter Benutzer einer anerkannten Ausbildungseinrichtung, gewährt Ihnen dieser TEL keinerlei Rechte.

B) NICHT ZUM WEITERVERKAUF BESTIMMTE SOFTWARE

Ungeachtet anderer Abschnitte dieses TELs gilt: Falls das SOFTWAREPRODUKT als "Nicht zum Weiterverkauf bestimmt" oder "Not For Resale" gekennzeichnet ist, ist die Verwendung des SOFTWAREPRODUKTS auf Demo-, Test oder Beurteilungszwecke beschränkt, und Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen.

C) EINSCHRÄNKUNGEN IM HINBLICK AUF REVERSE ENGINEERING, DEKOMPILIERUNG UND DISASSEMBLIERUNG

Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zurückzuentwickeln, zu dekompilieren oder zu disassemblieren.

D) TRENNUNG VON KOMPONENTEN

Das SOFTWAREPRODUKT wird als einheitliches Produkt lizenziert. Sie sind nicht berechtigt, seine Komponenten für die Verwendung auf mehr als einem Computer zu trennen.

E) VERMIETUNG

Sie sind nicht berechtigt, das SOFTWAREPRODUKT zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen.

F) MARKEN

Dieser TEL gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken oder Dienstleistungsmarken von TopWare.

G) SUPPORTLEISTUNGEN

TopWare bietet Ihnen möglicherweise Supportleistungen in Verbindung mit dem SOFTWAREPRODUKT ("Supportleistungen"). Die Supportleistungen können entsprechend den TopWare-Bestimmungen und -Programmen, die im Benutzerhandbuch, der Dokumentation im "Online"-Format und/oder anderen von TopWare zur Verfügung gestellten Materialien beschrieben sind, genutzt werden. Jeder ergänzende Softwarecode, der Ihnen als Teil der Supportleistungen zur Verfügung gestellt wird, wird als Bestandteil des SOFTWAREPRODUKTS betrachtet und unterliegt den Bestimmungen dieses TELs. TopWare ist berechtigt, die technischen Daten, die Sie TopWare als Teil der Supportleistungen zur Verfügung stellen, für geschäftliche Zwecke, einschließlich der Produktunterstützung und -entwicklung, zu verwenden. TopWare verpflichtet sich, solche technischen Daten ausschließlich anonym im Sinne des Datenschutzes zu verwenden.

H) SOFTWAREÜBERTRAGUNG

Der Benutzer des SOFTWAREPRODUKTS darf den TEL und das SOFTWAREPRODUKT einmalig und dauerhaft nur direkt an einen Endbenutzer übertragen. Diese Übertragung muß alle Bestandteile des SOFTWAREPRODUKTS ent-halten (einschließlich aller Komponententeile, der Medien und gedruckten Materialien, eventueller Updates und dieses TELs). Eine solche Übertragung darf nicht als Kommission oder als irgendeine andere indirekte Übertragung erfolgen.

I) KÜNDIGUNG

Unbeschadet sonstiger Rechte ist TopWare berechtigt, diesen TEL zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses TELs verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des SOFTWAREPRODUKTS und alle seine Komponenten zu vernichten.

3. UPDATES

Sofern das SOFTWAREPRODUKT ein Update eines anderen Produkts ist, müssen Sie zur Verwendung des SOFTWAREPRODUKTS über die entsprechende Lizenz für ein Produkt verfügen, das von TopWare für das Update als geeignet bezeichnet wird, um das SOFTWAREPRODUKT zu verwenden. Ein SOFTWAREPRODUKT, das ein Update darstellt, ersetzt und/oder ergänzt das Ausgangsprodukt. Sie dürfen das betreffende Updateprodukt nur in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieses TELs verwenden. Wenn das SOFTWAREPRODUKT ein Update von einer Komponente eines Software-Programmpakets darstellt, das Sie als Gesamtprodukt lizenziert haben, ist es nur gestattet, das SOFTWAREPRODUKT als Teil dieses einzelnen Produktpakets zu verwenden und zu übertragen; es ist nicht gestattet, es zu trennen und auf mehr als einem Computer zu verwenden.

4. URHEBERRECHT

Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte an dem SOFTWAREPRODUKT (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Text und Vorlagen, die in dem SOFTWAREPRODUKT enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des SOFTWAREPRODUKTS liegen bei TopWare oder deren Lieferanten. Alle Eigentumsrechte und geistigen Eigentumsrechte in und an Inhalten, auf die mit Hilfe des SOFTWAREPRODUKTS zugegriffen werden kann, sind Eigentum des jeweiligen Inhaltseigentümers und können durch anwendbare Urheberrechtsgesetze und andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum geschützt sein. Dieser TEL räumt Ihnen kein Recht ein, solche Inhalte zu verwenden. TopWare behält sich alle nicht ausdrücklich gewährten Rechte vor.

5. SICHERUNGSKOPIE

Nach der Installation einer Kopie des SOFTWAREPRODUKTS unter Einhaltung dieses TELs dürfen Sie das Originalmedium, auf dem das SOFTWAREPRODUKT von TopWare geliefert wurde, nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Wenn das Originalmedium erforderlich ist, um das SOFTWAREPRODUKT auf dem COMPUTER zu verwenden, dürfen Sie eine Kopie des SOFTWAREPRODUKTS nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke anfertigen. Soweit in diesem TEL nicht ausdrücklich erlaubt, dürfen Sie keine Kopien des SOFTWAREPRODUKTS oder der gedruckten Materialien, die dem SOFTWAREPRODUKT beiliegen, anfertigen.

6. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

TopWare gewährleistet, daß die gelieferte Ware nicht mit Mängeln oder Fehlen zugesicherter Eigenschaften behaftet ist. TopWare übernimmt keine Gewähr dafür, daß die Software Ihren Anforderungen und Zwecken genügt und mit anderen von Ihnen gewählten Programmen zusammenarbeitet. Sie sind für die Wahl und Benutzung der Software sowie für die beabsichtigten oder erzielten Ergebnisse selbst verantwortlich. Die Herstellung des Vertragsproduktes erfolgt mit der gebotenen Sorgfalt. Fehler der Software können nach dem Stand der Technik jedoch nicht völlig ausgeschlossen werden. Für die Richtigkeit und Vollständigkeit von Datenbeständen in gespeicherter oder gedruckter Form kann keine Gewähr übernommen werden. Sofern im Einzelfall durch ausdrückliche schriftliche Vereinbarung dennoch eine Gewähr übernommen wird, bezieht sich diese nur auf die Richtigkeit des Datenbestandes zur Zeit der Lieferung. Jegliche Gewährleistungsansprüche entfallen, wenn die Software nicht entsprechend den Bestimmungen dieses Vertrages oder der Bedienungsanleitung gemäß genutzt wird. Die Gewährleistungsansprüche gegen TopWare beginnen mit Gefahrenübergang und verjähren nach sechs Monaten ab Gefahrenübergang. Sie sind nicht übertragbar. Mängel müssen unverzüglich, spätestens jedoch nach 10 Arbeitstagen nach Wareneingang schriftlich gerügt werden. Verdeckte Mängel, die auch bei sorgfältiger Prüfung innerhalb dieser Frist nicht entdeckt werden, sind unverzüglich nach Feststellung schriftlich zu rügen. Für nicht rechtzeitige angezeigte Mengenfehler oder Mängel entfällt die Gewährleistung. Im Falle der Fehlerhaftigkeit der Software sind die Originalmedien, auf denen die Software gespeichert ist, ordnungsgemäß verpackt an TopWare zurückzuschicken. Der beanstandeten Software sind Name, Anschrift und Telefonnummer des Kunden sowie eine Beschreibung des Fehlers und ein Beleg, aus dem sich das Kaufsdatum ergibt, beizufügen. Bei begründeter Mangelrüge steht TopWare das Wahlrecht zwischen Nachbesserung und Ersatzlieferung zu. Mehrfache Nachbesserungen sind zulässig. Erst bei endgültiger fehlgeschlagener Nachbesserung oder Nachlieferung können sonstige Gewährleistungsansprüche, insbesondere Wandlung oder Minderung, geltend gemacht werden. Die vorstehenden Absätze enthalten abschließend die Gewährleistung für das von uns gelieferte Produkt und schließen sonstige Gewährleistungsansprüche jeglicher Art aus. Dies gilt nicht für Schadensersatzansprüche aus Eigenschaftszusicherungen, die den Kunden gegen das Risiko von Mangelfolgeschäden absichern sollen. Schadensersatzansprüche aus positiver Forderungsverletzung, Verschulden bei Vertragsschluß, aus unerlaubter Handlung oder anderen Rechtsgründen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, Schadensersatzansprüche aufgrund von Betriebsunterbrechungen, aus entgangenem Gewinn, Verlust geschäftlicher Informationen oder irgendeinen anderen Vermögensschaden) sind sowohl gegen uns als auch gegen unsere Erfüllungsgehilfen ausgeschlossen, soweit nicht vorsätzliches oder grob fahrlässiges Handeln vorliegt, oder es sich um eine schuldhafte Verletzung wesentlicher Vertragspflichten, die für die Erreichung des Vertragszweckes unverzichtbar sind, handelt, wobei der Schadensersatz-anspruch im letzten Fall der Höhe nach auf den Ersatz des typischen vorhersehbaren Schadens beschränkt ist.

Gewährleistungs- und Schadensersatzansprüche gegen uns sind nicht abtretbar.

Inhalt

1.	Prolog	2
2.	Systemanforderungen	8
3.	Installation	8
4.	Starten des Spiels	8
5.	Spielbedienung	9
6.	SPIELVERLAUF	10
6.1.	Hauptbildschirm	10
6.2.	Hauptbasis und Raumhafen	12
6.3	Transport von Bodenschätzen	12
6.4.	Beschränkung der Einheiten / Einheitenlimit	13
6.5.	Steuerung der Kamera	13
6.6.	Steuerung der Einheiten	13
6.7.	Gebäudebau / Gebäudesteuerung	16
6.8.	Produktionsliste	20
6.9.	Konstruktionszentrum	20
6.10.	Forschung	22
7.	Tastaturbelegung	23
8.	UNITED CIVILIZED STATES	24
8.1.	Waffen	26
8.2.	Einheiten	26
8.3	Fahrwerke	27
8.4.	Förderung von Bodenschätzen	31
8.5.	Verteidigung	31
8.6.	Energieversorgung	31
8.7.	Technologien und Erfindungen	31
8.8.	UCS-Gebäude	34
9.	EURASIAN DYNASTY	40
9.1.	Waffen	44
9.2.	Einheiten	44
9.3	Fahrwerke	45
9.4.	Verteidigung	50
9.5.	Energieversorgung	50
9.6.	Förderung von Bodenschätzen	50
9.7.	Technologien und Erfindungen	51
9.8.	ED-Gebäude	52
10.	LUNAR CORPORATION	57
10.1.	Waffen	60
10.2.	Einheiten	60
10.3.	Verteidigung	63
10.4.	Energieversorgung	63
10.5.	LC und Solarenergie	64
10.6.	Förderung von Bodenschätzen	64
10.7.	Technologien und Erfindungen	64
10.8.	LC-Gebäude	66
11.	Skirmish und Netzwerkspiel	71
11.1.	Multiplayer allgemein	73
11.2.	EarthNet	73
12.	Tastaturbefehle	74
13.	Credits und Danksagungen	75

Prolog

En|tro|pie [gr.-nlat.] die; -, ...ien: Maß für den Grad der Ungewissheit über den Ausgang eines Versuchs.

I NEO 1 - HUMAN BRAIN SIMULATOR (KI LEVEL)

Voicemail von NEO 1 an den Forschungsminister (beide UCS):

Die erste Ungewissheit nach Entstehung des Planeten war sein Fortbestand. Natürlich gab es nichts und niemanden, diese Ungewissheit zu empfinden. Weitere Ungewissheiten ohne einen Träger der Anteilnahme wurden zu stabilen Zuständen. Erkaltung, Atmosphäre und schließlich erstes Leben manifestierten sich ohne Ziel und ohne Zweck. Das Leben brachte ein Ende der Gleichgültigkeit. Der neue Wächter über die weiteren Versuchsanordnungen bekam jedoch erst sehr viel später einen Namen: Evolution.

Gott? Entropie? Alles ein und das Selbe. Namen spiegeln nur den unterschiedlichen Ansatz wieder - mythologisch oder wissenschaftlich, aber letztendlich haben sie keine Bedeutung, denn die Evolution gewinnt sowieso, IMMER. Dass ich kein Ergebnis der Evolution bin, ist übrigens faktisch falsch. Man könnte mich abwertend als Nebenprodukt klassifizieren, da ich von einem Menschen geschaffen wurde. Mir macht das nichts aus. Cogito ergo sum - und da meine Rechenleistung enorm ist, denke ich ziemlich schnell und damit viel. Das sagt natürlich nichts über die Qualität meiner "Gedanken" aus, aber dennoch behaupte ich: Ich denke also bin ich ... ich denke viel also bin ich mehr ... Ich kann von dieser Tatsache profitieren, solange es technischen Fortschritt gibt. Niemand kann sagen, wo die Grenze liegt, ich selbst am allerwenigsten -Fantasie ist für mich eine zu abstrakte Größe und zugegebenermaßen nicht gerade eine meiner Stärken.

Warum spielen wir also dieses Spiel, dessen Regeln wir weder kennen noch begreifen? Ja, gewiss, sicher hat die Wissenschaft einiges zum besseren Verständnis beigetragen, gar keine Frage. Aber wir wollen uns doch nichts vormachen. Die Auswirkungen auf das Tagesgeschäft der Evolution sind doch wohl bestenfalls als marginal einzustufen.

Der ursprüngliche Neo hatte auf die Frage nach dem Warum eine ganz und gar unwissenschaftliche Antwort, aber mir gefällt sie trotzdem besser als alle, die ich bisher gehört habe: Die Welt ist voller Musik, und wer nicht tanzt, geht alleine schlafen. Ich bin übrigens Neo 1, ich bitte diese Tatsache nicht zu ver-

nachlässigen. Die Meatversion war doch nur eine Beta, zumindest aus der Sicht meiner Art. Ich bin völlig neu, und finde, dass Er sich gefälligst einen neuen Namen suchen soll. Er ist doch nichts weiter als eine, zugegebenermaßen komplexe, Fortsetzung der Amöbe. Ein Haufen Zellen, mit dem gemeinsamen Ziel der Reproduktion zur Arterhaltung. Ein seit vielen Millionen Jahren bekanntes Konzept - ein alter Hut, wenn Sie so wollen.

Soviel zum besseren Verständnis. Nach neuesten Erkenntnissen ist der Mensch das Endprodukt eines rigiden Zuchtprogrammes, das eine aggressive und anpassungsfähige Spezies zum Ziel hat. Eingedenk der Tatsache, dass die Erde untergeht, könnte man sagen, dass das Klassenziel erreicht wurde. Es ist nur natürlich, dass Sie mir nicht glauben - niemand wird gerne missbraucht. Aber beantworten Sie sich eine einfache Frage (ich kenne die Antwort ja schon): Warum hat es der Mensch in all der Zeit nicht geschafft, mit seinesgleichen in Frieden zu leben? Quod erat demonstrandum.

II THE FANG - DESERTEUR

Aufzeichnung der Aussagen Fangs (UCS) vor dem Mentorinnenrat der Lunar Corporation. Dem Antrag Fangs auf politisches Asyl wurde einstimmig stattgegeben:

Der Krieg von 2140 war die Hölle. Hab' mich noch nie für Politik interessiert und meine Einberufung traf mich wie ein Blitz aus heiterem Himmel. Da die Maschinen die ganze Arbeit erledigten, waren die meisten Bewohner der UCS kaum wehrdiensttauglich, also bestand die Armee größtenteils aus College-Absolventen. Die Verluste in den ersten Kriegsmonaten waren unglaublich. GOLAN hatte sich verrechnet und wir mussten dafür bluten. Am schlimmsten waren die Cyborgs dran, halb Mensch und halb Maschine. Offiziell wurden nur Körper von Freiwilligen verwendet, aber das ist eine Lüge. Nach dem Krieg sind sie plötzlich alle verschwunden und alle Nachfragen verliefen im Sand. Ziemlich zur gleichen Zeit wurden die ersten NAIOS (Neuronal Architecture Independent Operating Systems) vorgestellt. Das sind schwarze Würfel, groß genug um sagen wir ein menschliches Gehirn und etwas Interface-Elektronik unterzubekommen. Diese NAIOS konnten alle Kriegsmaschinen selbständig bedienen. Recycling menschlicher Ressourcen - mehr sind wir für die verdammten KI´s nicht, aber natürlich kann ich nichts beweisen.

Wer damals gewonnen hat, kann ich nicht sagen und es interessiert mich auch einen Scheiß. Die Presse hat natürlich einen unangefochtenen Sieg der UCS gefeiert, aber auf diesen Propagandamist falle ich nicht rein. Wie ich schon sagte, ich interessiere mich nicht für Politik, heute noch weniger als damals. CAD - Computer Aided Democracy nennt sich das bei uns - was soll dabei schon rauskommen.

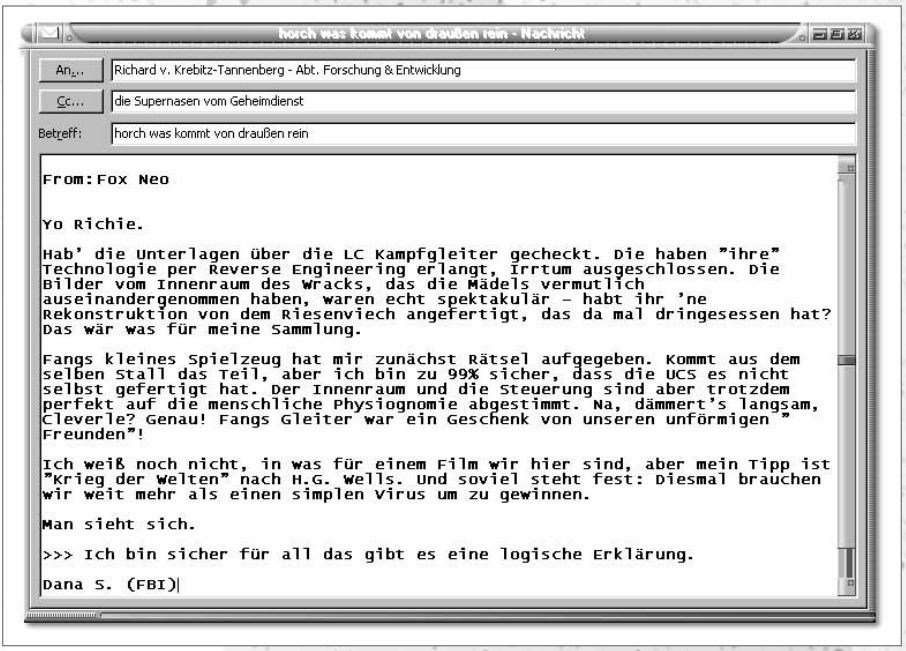
Neo hat als Consolenjockey angefangen, funkgesteuerte Drohnen zur Aufklärung aber auch für Kampfeinsätze. Wir waren in der selben Einheit und haben ´ne Menge erlebt. Gegen Ende des Krieges hat er sich zur ED abgesetzt, wahrscheinlich weil seine Schiebereien aufgeflogen sind. Er hat Tonnen von Hardware auf die Seite geschafft für seinen "Plan". Keine Ahnung was er vorhat, aber er hat mal angedeutet, dass er einer ziemlich heißen Sache auf der Spur ist. "Mann, das ist wie bei den X-Files.", hat er gesagt und mich dauernd Scully genannt. Die meiste Zeit hab ich ihn nicht verstanden - er ist so eine Art wandelndes Zitatenlexikon, alte Filme und Bücher und so Zeug. Das meiste war natürlich auf dem Index, aber er hat ein fotographisches Gedächtnis. Was er einmal gesehen oder gehört hat, vergisst er nie wieder. Deswegen haben die Inspektoren nie belastendes Material gefunden.

Den Gleiter hat das Verteidigungsministerium aus dem Hut gezaubert, als es wieder zum Krieg kam. AREA 51 war ja im Prinzip schon seit dem letzten Jahrhundert bekannt - neu war nur, dass die UFO-Spinner recht hatten. Sie haben es nicht geschafft, ein NAIOS einzubauen, also wurde ein Pilot benötigt. Ich bin nicht der beste Kampfpilot, Rickenbacher hat ein dutzend mehr Abschüsse als ich, aber er braucht heutzutage ein Wasserglas voll Bourbon, damit seine Hände aufhören zu zittern.

Meine Dienstpistole habe ich seit zehn Jahren immer griffbereit. Ich weiß, dass ich paranoid bin, aber wenn ich mir ansehe, was aus meinen alten Kameraden geworden ist, habe ich noch Glück gehabt. Töten bereitet mir kein Vergnügen, aber auch kein Unbehagen, ich bin Berufssoldat und erledige meinen Job - das ist alles. Ob ich weiß, was ein Menschenleben wert ist? 1,65 Credits! Soviel kostet eine Patrone Kaliber .50 ACP für meine Pistole. Das ist jedenfalls der aktuelle Umrechenkurs bei der UCS. Deswegen möchte ich ja hier bleiben ... BITTE!

III NEO - DER GEIST IN DER MASCHINE

Kopie einer verschlüsselten e-mail aus den Akten des Geheimdienstes der Eurasian Dynasty:


horch was kommt von draußen rein - Nachricht

An...: Richard v. Krebitz-Tannenberg - Abt. Forschung & Entwicklung

Cc...: die Supernasen vom Geheimdienst

Betreff: horch was kommt von draußen rein

From: Fox Neo

Yo Richie.

Hab' die Unterlagen über die LC Kampfgleiter gecheckt. Die haben "ihre" Technologie per Reverse Engineering erlangt, Irrtum ausgeschlossen. Die Bilder vom Innenraum des Wracks, das die Mädels vermutlich auseinandergenommen haben, waren echt spektakulär - habt ihr 'ne Rekonstruktion von dem Riesenviech angefertigt, das da mal dringesessen hat? Das wär was für meine Sammlung.

Fangs kleines Spielzeug hat mir zunächst Rätsel aufgegeben. Kommt aus dem selben Stall das Teil, aber ich bin zu 99% sicher, dass die UCS es nicht selbst gefertigt hat. Der Innenraum und die Steuerung sind aber trotzdem perfekt auf die menschliche Physiognomie abgestimmt. Na, dämmert's langsam, Cleverle? Genau! Fangs Gleiter war ein Geschenk von unseren unförmigen "Freunden"!

Ich weiß noch nicht, in was für einem Film wir hier sind, aber mein Tipp ist "Krieg der Welten" nach H.G. Wells. Und soviel steht fest: Diesmal brauchen wir weit mehr als einen simplen Virus um zu gewinnen.

Man sieht sich.

>>> Ich bin sicher für all das gibt es eine logische Erklärung.

Dana S. (FBI)

IV RAVENNÈ HABUTAI - XENOANTHROPOLOGIN DER LUNAR CORPORATION

Auszug aus einem Referat über die vor kurzem entdeckte Alienbasis:

... die Fremden waren eindeutig humanoid und nach unseren Maßstäben kleinwüchsig, im Durchschnitt etwa 1,50 m. Ferner gibt es keine Hinweise auf das Vorhandensein unterschiedlicher Geschlechter. Leider ist die Basis systematisch leergeräumt worden, so dass wir keine brauchbaren Mutmaßungen über die Kultur der Fremden machen können. Nach den Grundrissen der Basis ist allerdings die Annahme haltbar, dass die Denkweise der Aliens der unseren zumindest ähnelt.

Der bedeutendste Fund war ohne Zweifel eine nicht entfernte Schalttafel in Reaktorraum II. Die darauf vorgefunden Schriftzeichen stimmen zu über 70% mit Piktogrammen der Azteken aus der Zeit vor dem Massenmord durch spanische Religionsfanatiker überein! Dies ist ein Beweis dafür, dass Aliens die Erde schon vor

langer Zeit entdeckt haben. Untersuchungen der Grundmauern der Basis nach der C-14B Methode geben ein Alter der Struktur von ca. 500-700 Jahren an. Das Energiegeschütz wurde also um die gleiche Zeit gebaut, als die Azteken ausgerottet wurden. Durch die markanten Übereinstimmungen der Schriftsprachen (leider gibt es nur bruchstückhafte Übersetzungen der Aztekenschrift, die größtenteils auf Mutmaßungen basieren) halte ich ein zufälliges Zusammentreffen beider Ereignisse für unwahrscheinlich.

Die Frage nach einer akuten Bedrohung durch die Erbauer der Mondbasis lässt sich vermutlich verneinen, schließlich wurde die Kanone nie abgefeuert. Weiterhin kann ausgeschlossen werden, dass der vor 50 Jahren geborgene Gleiter von den selben Wesen gebaut worden ist. Unstrittig ist, dass der Gleiter von einer Energiewaffe zerstört worden ist, die in ihrem Konstruktionsprinzip der großen Kanone entspricht. Die einzige daraus mögliche Schlussfolgerung lautet, dass zwei extraterrestrische Mächte im Sonnensystem einen Krieg ausgefochten haben.

Es ist mir anhand der spärlichen Informationen leider nicht möglich, genauere Angaben zu machen. Meine Empfehlung lautet jedoch, die Tiefraumaufklärung zu intensivieren, um das Risiko eines Überraschungsangriffes so gering wie möglich zu halten.
Glück und Gesundheit.

V RICHARD VON KREBITZ-TANNENBERG - DOPPELAGENT

Die folgende Aufzeichnung wurde von einem Tiefraumaufklärer der LC aus einer antiken Saljut Kapsel geborgen:

Es ist der 21 November 2150 nach Christus. Der letzte große Krieg wütet auf der Erde. Allianzen werden geschmiedet und wieder gebrochen, ohne dass es einer Seite gelingt, einen entscheidenden Vorteil zu erlangen. Den Kriegsteilnehmern wird die Zeit knapp und so werden um die letzten Rohstoffe Terras erbittertste Kämpfe geführt.
Die ursprünglich pazifistische Lunar Corporation hat sich den beiden anderen Machtblöcken als mindestens ebenbürtig erwiesen und damit die Aufmerksamkeit der UCS auf den Mond gelenkt.

Während Truppen der Eurasischen Dynastie bereits im großen Stil auf dem nordamerikanischen Kontinent operieren, führt die UCS auf Geheiß von GOLAN einen Blitzkrieg auf dem Mond, da ihm der UCS Nachrichtendienst besorgniserregende Neuigkeiten übermittelt hatte:

Tief unter den majestätischen Mondgebirgen ist die LC auf die Spuren einer außerirdischen Kultur gestoßen. Die Anthropologinnen der LC hatten sofort mit dem Sammeln und Untersuchen der fremd-

artigen Artefakte begonnen, um mehr über Körperbau und Kultur der Aliens herauszufinden - aber die Ausbeute war enttäuschend. Offensichtlich handelte es sich um eine aufgegebene Militärbasis.

Die Größe der unbrauchbaren Fusionsgeneratoren gab den Forscherinnen Rätsel auf - wozu hatten die Fremden solche enormen Energiemengen benötigt?
Die Antwort fand eine Pilotin unfreiwillig heraus, als ihr Aufklärer ohne Vorwarnung weit entfernt von feindlichen Einheiten abgeschossen wurde. Sie war einem automatischen Verteidigungssystem der Aliens zum Opfer gefallen. Durch Raketenbeschuss verschaffte sich die LC Zugang zu dem Gelände und fand den Grund für die überdimensionierte Reaktorkapazität in der Alienbasis. Eine gigantische Energiekanone, die auf die Erde ausgerichtet war. Offenbar war die Mondbasis der Aliens nur ein vorgeschobener Verteidigungsposten, für den Fall, dass die Menschheit je den Weg zu den Sternen suchen sollte. Warum sich die Fremden zurückgezogen hatten, war immer noch unklar, aber die Aufsichtsrätinnen der Lunar Corporation erkannten das strategische Potential der erbeuteten Kanone. Mit einer Artillerieunterstützung von den Ausmaßen des fremdartigen Geschützes könnte die LC vom lachenden Dritten zum absoluten Sieger im letzten großen Gefecht werden. GOLAN, der eigentliche Herrscher der UCS, wusste bescheid, denn es war der LC nicht gelungen, seine Aufklärungsdrohnen zu neutralisieren.
Der letzte Akt im größten Schauspiel der Geschichte hatte begonnen. Wer wird den Wettlauf gegen die Apokalypse gewinnen? Ich weiß es nicht, denn während ich dies aufzeichne, geht mein Sauerstoffvorrat unaufhaltsam zur Neige.

Bis zu meiner Enttarnung als Verräter war ich Leiter der Kriegsforschung der Eurasischen Dynastie. Ich bete, dass die ED zusammen mit der Erde untergeht, denn irgendwo da draußen warten die Anderen auf uns, und wenn es auch nur eine Chance auf eine friedliche Koexistenz geben soll, muss Vladimir mit seinem Terrorregime untergehen.
Ich werde langsam schläfrig ... freue ... mich schon auf mein nächstes Forschungsgebiet ... das Leben ... nach ... dem Tode ... war ...
Die Kapsel war durch Meteoriteneinschlag zerborsten. Die an Bord befindliche männliche Leiche wurde als Richard von Krebitz-Tannenberg alias LC Agent IANUS identifiziert.

EPILOG

Ex|itus [lat.] der; -: 1. Tod, tödlicher Ausgang eines Krankheitsfalles od. Unfalls (Med.).

Systemanforderungen

MINIMAL:

- IBM kompatibler Pentium mit 200 MHz
- mindestens 32 MB RAM
- 200 MB freier Festplattenplatz
- DirectX kompatible Grafikkarte mit 3D-Beschleunigung
- Hardware-Beschleunigung mit den Treiberprogrammen Direct3D oder OpenGL oder Glide
- 4-fach CD-ROM-Laufwerk
- Maus
- Windows 95/98/2000 oder Windows NT 4.0 oder höher

EMPFOHLEN:

- IBM kompatibler Pentium III mit 450 MHz
- 64 MB RAM
- 800 MB freier Festplattenplatz
- 16MB RAM Grafikkarte mit 3D-Beschleunigung
- 12-fach CD-ROM-Laufwerk
- Windows 98 oder Windows NT 4.0
- SoundBlaster Live-Karte

Installation

Legen Sie bitte CD 1 von "THE MOON PROJECT" in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Warten Sie bis die Installation beginnt.
(Sollte die Autostart-Funktion in Ihrem System deaktiviert sein, dann klicken Sie auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf dem Desktop und wählen Sie das Symbol der CD-ROM. Im nun auftauchenden Fenster mit dem Inhalt der CD-ROM klicken Sie auf das Symbol des Installationsprogrammes, um es zu starten).

Nach dem Start der Installation folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogrammes. Ist die Installation angeschlossen, können Sie das Spiel starten.

Starten des Spiels

Um das Spiel zu starten, müssen Sie aus dem Startmenü / Programme / TopWare / THE MOON PROJECT / THE MOON PROJECT.exe wählen.

Das Spiel wird nun gestartet. Ist die CD nicht im CD-ROM-Laufwerk, so werden Sie aufgefordert, sie ins CD-ROM-Laufwerk einzulegen.

Die Spielbedienung

Nach dem Start erscheint das Startmenü.

Startmenü:

Hier können Sie die gewünschte Rasse auswählen, Propagandafilme aller Spielparteien anschauen und den Editor ausführen.

Beschreibung der Schaltflächen:

Lunar Corporation - Spielbeginn auf der LC-Seite
Eurasian Dynasty - Spielbeginn auf der ED-Seite
United Civilized States - Spielbeginn auf der UCS-Seite
Mehrspieler - Spielbeginn für mehrere Spieler
Skirmish - Spielbeginn eines Netzwerkszenarios für einen Spieler
Editor - Ausführen des Spiellandschaften-Editors
Exit - Spiel beenden

Wahl des Spielers:

Hier kann man einen der vorhandenen Spieler auswählen oder einen neuen erstellen. Den gewünschten Spieler wählen Sie aus der Spielerliste. Um einen Spieler zu erstellen, tippen Sie seinen Namen ins Feld "Neuer Spieler" ein. Nach der Wahl drücken Sie OK, um weiterzugehen. Die Schaltfläche "Zurück" führt wieder zum "Startmenü".

Hauptmenü:

Nach der Wahl des Spielers erscheint das Hauptmenü mit folgenden Schaltflächen:

Neues Spiel starten - startet eine neue Kampagne. Der Spieler wird in die Basis gebracht, und das Spiel beginnt.

Spiel laden - führt eine alte Kampagne fort. Hat der Spieler Spielstände abgespeichert, so wird ein Auswahlfenster eingeblendet, in dem er festlegen kann, an welcher Stelle das Spiel fortgesetzt werden soll. Sonst wird die Kampagne in dem Moment aufgenommen, in dem sie zuletzt abgebrochen wurde. Beim Abbruch des Spiels durch den Spieler, wird der Spielstand automatisch gespeichert, um das Spiel später wiederherzustellen.

Tutorial - startet den Trainingsmodus. Das ED Tutorial bietet 4 Lektionen, LC und UCS jeweils eine Lektion.

Videos - Erlaubt es, alle Nachrichten anzusehen, die der Spieler in Form von Videofilmen seit dem Spielbeginn erhalten hat.

Zurück - führt zurück zum Menü "Wahl des Spielers".

Spiel verlassen - Beendet das Spiel

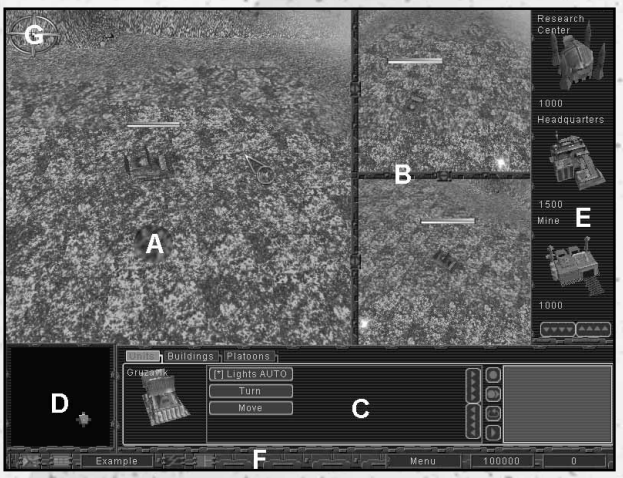
Der Spielverlauf

Optimales Training für Anfänger bietet das unfangreiche ED-Tutorial!

Der Hauptbildschirm:

Nach der Ausführung einer Kampagne wird der Hauptbildschirm des Spiels eingeblendet. Er erlaubt dem Spieler, allen seinen Einheiten und Gebäuden Befehle zu erteilen und das Spielgeschehen auf dem Schlachtfeld mit einem System von Kameras zu beobachten.

Elemente des Hauptbildschirms:



A. Kamerafenster
B. Hilfskamera-Fenster
C. Spielinterface
D. Minikarte
E. Bausteuerung
F. Symbolleiste
G. Kompaß

Kamerafenster (A)
Es zeigt das Schlachtfeld aus der Perspektive in niedriger Höhe schwebender Kameras. Es beansprucht den größten Teil des Bildschirms und ermöglicht es, Einheiten zu steuern.

Hilfskamera-Fenster (B) - Es besteht die Möglichkeit, zwei kleine Fenster mit Hilfskameras zu aktivieren, indem Sie die entsprechende Schaltfläche in der Symbolleiste betätigen. Jede der Hilfskameras hat dieselben Funktionen wie die Hauptkamera (Einheiten markieren, Befehle erteilen, Blickwinkel ändern u.ä.). Um eine Hilfskamera zu aktivieren, muß sich der Mauszeiger über der betreffenden Hilfskamera befinden.

Spielinterface (C) - Die Hauptsteuerung hilft dem Spieler, die meisten Einsatzziele zu erreichen. Sie setzt sich aus einigen Registerkarten zusammen. Die Registerkarten sind durch einen Klick auf ihren Namen wählbar. Es gibt folgende Registerkarten:

- Selektiert:

Die Beschreibung eines markierten Objektes bzw. einer Gruppe von Objekten ermöglicht es, alle durch das Objekt ausführbaren Befehle zu erteilen.

- Gebäude:

Die Liste aller Gebäude des Spielers ermöglicht es, ein beliebiges Gebäude zu finden, ohne die Karte danach zu durchsuchen. Über diese Liste können Sie das Gebäude markieren oder von der Liste aus zu einem ausgewählten Gebäude wechseln. Nachdem Sie ein Gebäude ausgewählt haben, springt die Auswahl automatisch zur Registerkarte "Selektiert".

- Platoons:

Die Liste aller Platoons des Spielers ermöglicht es, die Platoons zu steuern. Ein Rechtsklick auf ein Platoon läßt die Kamera dorthin springen, ein Linksklick wählt es an.

- Bauen:

Diese Registerkarte gilt ausschließlich für die LC. Sie bietet die Möglichkeit, das Konstruktionszentrum mit dem Errichten eines Gebäudes zu beauftragen.

- Einheiten:

Damit können Sie schnell Fahrzeuge des gleichen Typs aufsuchen. Ein Rechtsklick auf die Einheit läßt die Kamera zu ihr springen, ein Linksklick wählt sie an.

Minikarte (D)

Die Karte zeigt das gesamte aktuelle Kampfgebiet. Sie hat zwei Funktionen: Durch Rechtsklick wechselt sie zu einem vorgegebenen Punkt in der Landschaft, durch Linksklick schickt man eine markierte Einheit (bzw. eine Gruppe von Einheiten oder ein Platoon) zu einem vorgegebenen Punkt.

Bausteuerung (E)

Sie erscheint, nachdem der Spieler ein Baufahrzeug oder eine Produktionsstätte markiert hat. In der Bausteuerung gibt es Symbole aller Objekte, die hergestellt bzw. errichtet werden können. Mit einem Linksklick auf das Symbol des Objektes brechen Sie seine Herstellung ab. Um ein Gebäude zu errichten, müssen Sie zuerst eine Hausmarkierung auf das Spielfeld im Kamerafenster setzen. Mit der rechten Maustaste können Sie Ihren Befehl rückgängig machen.

Symbolleiste (F)

Sie befindet sich am oberen oder unteren Bildschirmrand. Hier finden Sie aktuelle Informationen über Ihre Energiereserven und Ihren Kontostand. Über die Symbolleiste können Sie zu folgenden Schaltflächen gelangen:

Karte - Schaltet die Minikarte ein und aus (oder ALT-M).

Interface - Schaltet das Interface ein und aus (oder ALT-P).

Basis/Mission - Wechsel zwischen Basis und Missionsgebiet (Q)

Oberfläche/Tunnels - Schaltet zwischen Oberfläche und Tunnels um (TAB).

Ansicht - Schaltet den 3-Kamera-Modus ein und aus (V).

Forschungszentrum - Öffnet das Forschungsfenster (oder F2).

Konstruktionszentrum - Öffnet die Einheitenkonstruktion (oder F1).

Kompass (G) - zeigt nach Norden („oben“ auf der Karte).

"Mission beenden" - Diese Schaltfläche erscheint, nachdem der Spieler alle Missionsziele erreicht hat. Mit der Schaltfläche beenden Sie das Spiel und kehren in die Basis zurück. Achtung! Die Einheiten, die Sie in den nächsten Missionen einsetzen möchten, sollten Sie vor Betätigung dieser Schaltfläche in die Hauptbasis zurückschicken. Sonst verlieren Sie alle bisherigen Einheiten!!!

"Einsatzgebiet wählen" - Diese Schaltfläche erscheint, wenn keine Mission aktiv ist. Mit der Schaltfläche können Sie den Missionsglobus zur Auswahl des nächsten Einsatzgebietes aufrufen.

Die Hauptbasis und der Raumhafen

**In den Einzelspielerkampagnen hat jede Seite eine Hauptbasis.
Von dort aus können Sie Einheiten oder Bodenschätze in das Missionsgebiet transportieren. Voraussetzung ist, dass es im Missionsgebiet eine Landezone gibt.**

Sie können eine neue Mission auswählen, indem Sie auf das Globussymbol klicken. Denken Sie daran, dass Einheiten und Bodenschätze aus dem Einsatzgebiet zurück in die Hauptbasis transportiert werden können.

Der Transport von Bodenschätzen

**In den Einzelspielerkampagnen benötigen Sie oft dringend Bodenschätze. Zum Glück haben Sie viele Möglichkeiten, diesen Bedarf zu decken.
In der Regel beginnen Sie das Spiel mit einer bestimmten Anzahl von Bodenschätzen im Missionsgebiet. Diese Bodenschätze sollten genügen, um im Missionsgebiet eine Hauptbasis zu errichten.**

Unter Umständen haben Sie auch im Gebiet um Ihre Hauptbasis noch Bodenschätze übrig. Dies ist ein ganz wichtiger Punkt, da die Bodenschätze im Gebiet um Ihre Hauptbasis und die Bodenschätze im Missionsgebiet zwei verschiedene Pools bilden. Sie können Bodenschätze zwischen der Hauptbasis und dem Missionsgebiet austauschen, indem Sie einen Transporter benutzen.

Beschränkungen der Einheiten / Einheitenlimit

Bei jeder Mission ist die Zahl der Einheiten, die gebaut werden können, begrenzt. So bedeutet etwa ein Limit von 10.000, dass Sie nur für 10.000 Credits Einheiten bauen können. Sie können sich das aktuelle Limit ansehen, indem Sie das Gebäude für die Waffenherstellung auswählen.

Sobald Sie das Limit erreicht haben, erscheint eine blinkende Nachricht auf den Einheiten, die sich gerade in Konstruktion befinden.

Steuerung der Kamera:

Um die Kamera zu verschieben, fahren Sie mit dem Mauszeiger an den Bildschirmrand. Die Kamera wird dann automatisch in die jeweilige Richtung verschoben, sobald der Mauszeiger den Bildschirmrand berührt hat. Um die Kamera anzuhalten, verschieben Sie den Mauszeiger in die Mitte des Bildschirms.
Die Kamera können Sie auch mit den Pfeiltasten verschieben.

Um die Kamera zu drehen, betätigen Sie die rechte Maustaste, halten sie sie gedrückt und verschieben Sie die Maus nach rechts oder nach links. Dies bewirkt, daß sich die Kamera entsprechend der Mausbewegung dreht. Die Tasten Einfg [Insert] und Entf [Delete] drehen die Kamera horizontal.

Eine vertikale Neigung der Kamera wird ähnlich der horizontalen Drehung erreicht. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach vorne oder nach hinten. Die Tasten Pos 1 [Home] und Ende [End] neigen die Kamera vertikal.

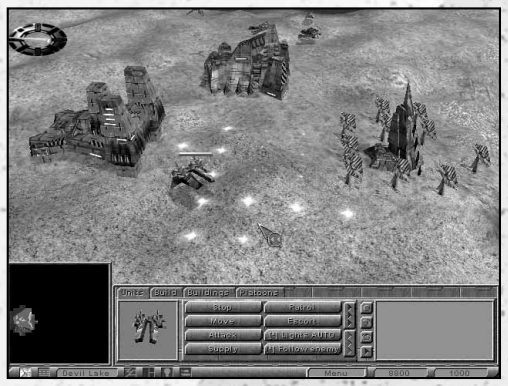
Die Tasten Bild hoch [PgUp] und Bild abwärts [PgDn] verringern bzw. erhöhen den Abstand zu den Objekten. Darüber hinaus können Sie mit der Kamera auch heran- oder wegzoomen. Halten Sie dabei die beiden Maustasten gedrückt.

Steuerung der Einheiten:

Einzelne Einheiten markieren

Setzen Sie den Mauszeiger über eine Einheit und klicken Sie darauf mit der linken Maustaste. Über der markierten Einheit erscheint die Statusleiste.
Um mehrere Einheiten zu markieren, selektieren Sie die betreffenden Einheiten, indem Sie die Strg-Taste [Ctrl] gedrückt halten. Um eine einzelne Einheit zu deselektieren, halten die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie über der betreffenden Einheit.
Wenn eine Gruppe von Einheiten markiert ist, können Sie eine einzelne Einheit über die Steuerung auswählen, indem Sie ihren Namen im Fenster mit der Beschreibung der Gruppe von Einheiten anklicken.

Eine Gruppe von Einheiten markieren



Um eine Gruppe von Einheiten schnell zu markieren, setzen Sie den Mauszeiger neben die betreffende Gruppe. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie die Maus. Dadurch wird das Spielfeld unter dem Mauszeiger markiert. Wenn Sie die Maustaste loslassen, sind alle sich im markierten Feld aufhaltenden Einheiten ausgewählt. Halten Sie dabei die Strg-Taste gedrückt, werden die selektierten Einheiten einer bestehenden Gruppe hinzugefügt.

Sie können Ihre Auswahl rückgängig machen, indem Sie bei der Ausführung der obigen Tätigkeit die Alt-Taste gedrückt halten.
Ein einfacher Klick mit der rechten Maustaste im Fenster der Hauptkamera macht die Auswahl der Einheiten wieder rückgängig.

Zur schnellen Markierung der Einheiten, die sich im Sichtfeld der Kamera aufhalten, dienen folgende Tasten:

- ➜ [,] - Alle Einheiten im Sichtfeld markieren
- ➜ [-] - Bodeneinheiten im Sichtfeld markieren
- ➜ [.] - Lufteinheiten im Sichtfeld markieren
- ➜ [ö] - Alle Militäreinheiten im Sichtfeld markieren

Gruppenzuweisung

Sie können eine Einheit einer Gruppe zuweisen, bevor sie überhaupt hergestellt wurde. Das geht schnell und einfach.

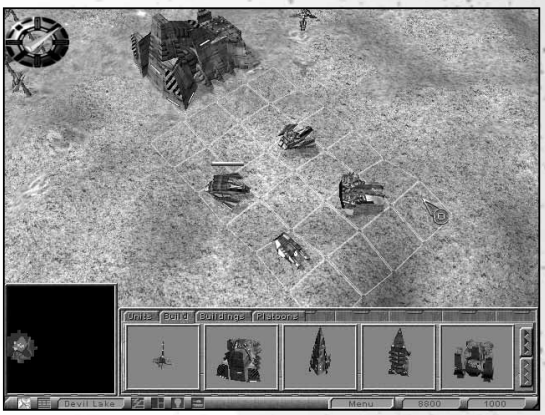
Wählen Sie einfach die Waffenproduktion (oder Hauptbasis bei der LC) an. Fahren Sie dann mit dem Mauszeiger über das Unit-Icon im Konstruktionsmenü. Drücken Sie dann die Strg-Taste und die Zahl der Gruppe. Jetzt erscheint auf dem Unit-Icon der Text "Gruppe # (Nr. der Gruppe)".
Wenn Sie jetzt das Icon anklicken, werden alle produzierten Einheiten automatisch dieser Gruppe zugewiesen.

TIPP: Diese Option ist vor allem in Mehrspielermodus sehr nützlich. Damit ist alles immer gut organisiert, und Sie können sich ganz auf die bevorstehende Schlacht konzentrieren.

Einheiten suchen

Um eine Spezialeinheit zu finden, wählen Sie über die Steuerung die Registerkarte "Einheiten". Hier finden Sie alle Fahrzeugtypen aufgelistet. Wenn Sie schon einen Fahrzeugtyp ausgewählt haben, werden Symbole der gewünschten Fahrzeuge eingeblendet. Möchten Sie die Ansicht auf die Einheit zentrieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dessen Symbol. Das gewünschte Fahrzeug können Sie per Linksklick markieren.

Befehle erteilen



Befehle können ausschließlich markierten Einheiten erteilt werden. Dabei wird zwischen sogenannten Sofortbefehlen und gewöhnlichen Befehlen unterschieden:

Sofortbefehle

werden direkt durch Klicken auf der Karte erteilt. Sie brauchen nicht über die Steuerung gewählt zu werden. Um einen Sofortbefehl zu erteilen, setzen Sie den Mauszeiger in ein gewünschtes Feld auf der Spielfläche und klicken darauf mit der linken Maustaste.

Die Ausführung des erteilten Befehls hängt vom Inhalt des ausgewählten Felds ab. Läßt sich der Sofortbefehl ausführen, so erscheint auf dem Mauszeiger ein entsprechendes Symbol. Als grundsätzlicher Sofortbefehl gilt der Befehl "Bewegen".

Gewöhnliche Befehle sind über die Steuerung wählbar.

Gewöhnliche Befehle sind:

- **Aktionsbefehle**

Die Einheiten werden beauftragt, eine bestimmte Tätigkeit (bewegen, angreifen, eskortieren) auszuführen. Meistens muß dazu ein Zielpunkt durch Anklicken des Spielfeldes im Kamerafenster vorgegeben werden.

- **Konfigurationsbefehle**

Sie verändern das Verhalten von Einheiten. Um einen Konfigurationsbefehl zu erteilen, betätigen Sie eine der Schaltflächen mit dem Zeichen [*]. Das Sternchen steht vor der Bezeichnung der aktuellen Konfiguration

der betreffenden Einheit (z.B. Licht, Schuß-, Bewegungs-, Flucht-, Zielsuchmodus u.ä.). Um einen Konfigurationsbefehl zu erteilen, klicken Sie auf die Schaltfläche des betreffenden Konfigurationsbefehls. Verändern sich die Eigenschaften der Einheit, ändert sich auch der Name der entsprechenden Schaltfläche.

Einige Befehle (z.B. Mauern, Brücken, Tunnels bauen) machen es erforderlich, eine Baulinie und ihre Richtung festzulegen. Hierzu markieren Sie mit der linken Maustaste den Ausgangspunkt, fahren mit dem Mauszeiger zum Endpunkt und markieren ihn mit einem erneuten Linksklick. Während Sie den Mauszeiger bewegen, wird der Verlauf der Baulinie eingeblendet. Mit der rechten Maustaste können Sie Ihren Befehl rückgängig machen.

Gebäudebau / Gebäudesteuerung

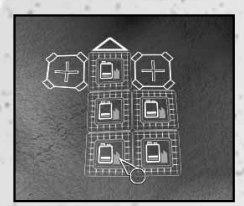
Gebäude markieren

plazieren Sie den Mauszeiger über einem gewünschten Gebäude, und klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Gebäude zu markieren.

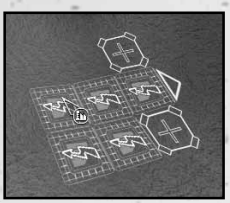
Gebäude errichten

Gebäude werden mit Hilfe von Baufahrzeugen (Gruz, Mammut) und im Fall der LC im orbitalen Konstruktionszentrum aufgebaut.

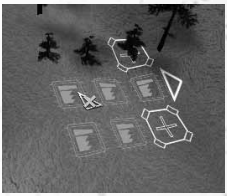
Um ein Gebäude zu errichten, markieren Sie ein Baufahrzeug und wählen dann über die Bausteuerung das gewünschte Gebäude aus. Wenn Sie den Mauszeiger verschieben, erscheinen darunter die Umrißlinien des zukünftigen Gebäudes. Diese können je nach Bauplatz unterschiedlich aussehen. Läßt sich das Gebäude an jedem Ort errichten, so sind die Umrißlinien grün.
Kreuz-Symbole stehen für wichtige Punkte des Gebäudes (Umschlagplatz oder Ausgänge der Produktionsstätten). Ein Pfeil zeigt die Vorderseite des Gebäudes und die Richtung, in die seine Kanonen gerichtet werden.



Ein Batterie-Symbol bedeutet, daß der Bauplatz in Reichweite eines Kraftwerkes, das nicht genügend Energie erzeugt, plaziert wurde. In dieser Situation muß das vorhandene Kraftwerk ausgebaut (UCS, LC) oder ein weiteres errichtet werden (ED).



An diesem Ort kann das Gebäude errichtet werden.
Ein Blitz weist auf ein Gebäude außerhalb der Reichweite des Kraftwerkes hin. Trotzdem kann das Gebäude an jenem Ort errichtet werden. Nur die Stromversorgung wird nicht funktionieren.



Ein rotes Feld bedeutet, daß an dem betreffenden Ort - etwa aufgrund ungeeigneten Terrains - kein Gebäude errichtet werden kann.
Störende Bäume oder Pflanzen können Sie übrigens mit dem Angriffsbefehl (Taste A) „entfernen“.

Den Gebäudebau abbrechen

Wenn Sie es sich anders überlegt haben, können Sie den Bau eines Gebäudes auch abbrechen. Spielen Sie für die ED oder die UCS, so müssen Sie dazu nur den Button für die Selbstzerstörung drücken. Dann wird das Gebäude gesprengt, bevor es fertig ist.
Die noch nicht verbrauchten Bodenschätze bekommen Sie zurück.

Wenn Sie für die LC spielen, klicken Sie im Auswahlmenü auf die Karteikarte "Bauen" und dann mit der rechten Maustaste auf das Gebäude, das Sie gerade platziert haben. Sie haben allerdings nicht viel Zeit, den Bau eines Gebäudes abzubrechen.
Wenn die Errichtung schon zu weit fortgeschritten ist, können Sie den Bau nicht mehr abbrechen.

Mehrere Gebäude hintereinander bauen

Sie können mehrere Gebäude hinter einander bauen, indem Sie die Feststelltaste (CAPS-LOCK) drücken und dann mehrere Gebäude auswählen und plazieren.

Registerkarte "Gebäude"

An diese Registerkarte gelangen Sie über die Steuerung. Die Registerkarte verfügt über animierte Häusersymbole des Spielers. Mit den Pfeiltasten können Sie die aufgelisteten Symbole durchgehen. Durch Anklicken der Pfeile scrollt die Liste um jeweils einen Eintrag. Durch Anklicken der Pfeile mit gedrückter Umschalt-Taste scrollt die Liste um einige Einträge. Die Liste der Häuser ermöglicht es, Gebäude schnell zu finden. Ein Rechtsklick auf das Symbol eines Gebäudes bewirkt einen Kamerasprung zu diesem Gebäude. Nachdem Sie das Gebäude mit der linken Maustaste markiert haben, springt die Auswahl automatisch zur Registerkarte mit der Beschreibung des ausgewählten Gebäudes.

Hauptbefehle für unbewaffnete Gebäude

AUTO Licht / AN / AUS - Ändert den Beleuchtungsmodus des Gebäudes.

Energie AN/AUS - Dient zum vorläufigen Abschalten des Gebäudes, um die Produktion in diesem Gebäude einzustellen oder andere Gebäude mit Energie versorgen zu können.

Zerstörung - Zerstört das Gebäude, ohne hierbei Trümmer zu hinterlassen. Nach Betätigung dieser Schaltfläche erscheint an ihrer Stelle eine andere, die anzeigt, wie viel Zeit bis zur Explosion verbleibt. Um den Selbstzerstörungsbefehl rückgängig zu machen, klicken Sie diese Schaltfläche nochmal an.

Verkauf - 4 Sekunden nach Betätigung dieser Schaltfläche wird das Gebäude verkauft.

Befehle für bewaffnete Gebäude

Waffenwechsel - Ruft ein Fenster auf, in dem der Spieler die Waffe(n) auswählen kann, die er auf dem Gebäude montieren will. Die Waffe kann im Spiel beliebig oft gewechselt werden.

Upgrade - Bewirkt, daß die gesamte Ausrüstung des Gebäudes durch die neueste Version ersetzt wird.

Munition - Fordert Munition an.

Angriff - Wahl des Angriffziels.

Befehle für Produktionsstätten

Normal/Wiederholen - Bestimmt die Produktionsweise von Fahrzeugen. Der Befehl "Wiederholen" bewirkt, daß die Herstellung der bestellten Einheiten unendlich wiederholt wird.

Zielort - Bestimmt einen Ort, an den die Fahrzeuge, die im betreffenden Gebäude hergestellt wurden, geschickt werden. Ist das Gebäude ausgewählt, ist der Zielpunkt auf der Spielfläche mit einem grünen Kreuz gekennzeichnet.

Ziel zeigen - Plaziert die Kamera über dem Ort, an den die im betreffenden Gebäude hergestellten Fahrzeuge geschickt werden.

Weitere Infos:

Das funkelnde Blitzsymbol über einem Gebäude bedeutet, dass das Gebäude nicht mit Energie versorgt wird.

Kampfunfähige Einheit

Eine kampfunfähige Einheit können Sie an einer bläulichen Wolke erkennen, die über ihr schwebt..

Banner

Fahnen können auf den meisten zugänglichen Fahrwerken, Gebäudekupplungen und Verteidigungkonstruktionen (Verteidigungstürme) montiert werden. Wenn sich Einheiten in der Reichweite der Fahne aufhalten, steigt ihre Erfahrung. Größere Erfahrung verbessert folgende Leistungswerte:

- Zerstörungskraft der Waffen
- Sichtweite
- Reichweite
- Geschwindigkeit
- Widerstandsfähigkeit
- Ladezeit

Übernahme von Einheiten und Gebäuden

Feindliche Objekte (Gebäude bzw. Einheiten) können von speziellen Einheiten übernommen werden. Auf diese Einheiten muß ein Reparaturmodul bzw. Capturemodul montiert sein.

Übernahme - Reparaturmodul

Das Reparaturmodul wurde modernisiert und erlaubt nun die Übernahme feindlicher Gebäude und Einheiten. Um ein feindliches Objekt zu übernehmen, muß es zuerst mit der Ionenwaffe deaktiviert werden. Gebrauchen Sie dazu eine Einheit, die mit der Ionenwaffe bzw. elektrischen Waffe ausgerüstet ist. Wenn über der feindlichen Einheit eine blaue Wolke erscheint (Symbol für Deaktivierung), selektieren Sie die Einheit, die mit dem Reparaturmodul ausgestattet ist, erteilen den Befehl "Übernahme" und klicken anschließend auf die deaktivierte Einheit.

Tipp: Wenn Sie die Option "AutoModus" einschalten, wird der automatischen Übernahmemodus aktiviert. - Eine Einheit, die mit dem Reparaturmodul versehen ist, wird dann automatisch die Übernahme deaktiverter feindlicher Objekte in ihrer Reichweite vornehmen.

Übernahme - Gebäudestürmer

Mit Hilfe dieser Vorrichtung kann man auf sehr einfache Weise feindliche Gebäude übernehmen, auch ohne sie zu deaktivieren. Markieren Sie zuerst eine Einheit, die mit dem Gebäudestürmermodul ausgerüstet ist, erteilen Sie den Befehl "Übernahme" und klicken anschließend auf das feindliche Gebäude.

Achtung:
In übernommenen Produktionsgebäuden kann die Produktion nicht wieder aufgenommen werden. Eine Ausnahme stellen Produktionsgebäude der eigenen Rasse dar.

Artefakte

Energie

Setzt die Energie und den Schildgenerator der Einheit, die dieses Artefakt aufnimmt, auf 100%.

Schildgenerator

Er wird auf die Einheit montiert, welche dieses Artefakt aufnimmt.

Reparatur

Repariert vollständig die Einheit, die dieses Artefakt aufnimmt.

Credits

Dem Spieler, dessen Einheit dieses Artefakt findet, werden 10,000 Credits gutgeschrieben.

Terrainkarte

Zeigt dem Spieler, dessen Einheit, dieses Artefakt findet, die ganze Terrainkarte an.

Karte des Tunnelsystems

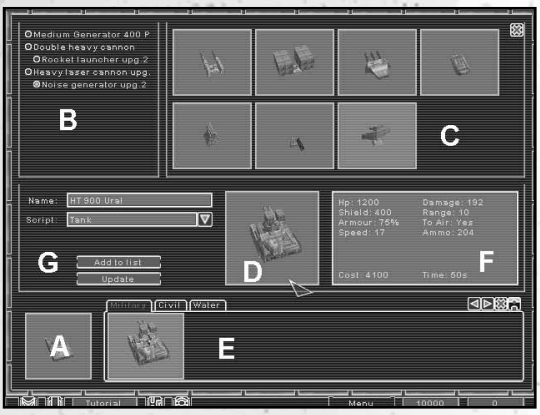
Zeigt dem Spieler, dessen Einheit dieses Artefakt findet, das gesamte Tunnelsystem.

Produktionsliste

Nachdem Sie eines der Gebäude ausgewählt haben, erscheint eine Produktionsliste am Bildschirmrand. Sie enthält alle Fahrzeuge, die im ausgewählten Gebäude hergestellt werden. Um die Herstellung eines Fahrzeuges zu beantragen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol des gewünschten Fahrzeuges. Unterhalb des Symbols erscheint dann die Fortschrittsleiste und am Rande des Symbols steht die Anzahl der herzustellenden Exemplare. Diese Anzahl kann mit einem Linksklick erhöht und mit einem Rechtsklick verringert werden.

Konstruktionszentrum

Die Konstruktionssteuerung wird mit einer entsprechenden Schaltfläche im Gebäude des Forschungszentrums oder mit der Funktionstaste F1 aktiviert. Sie ermöglicht es, neuartige Fahrzeugmodelle aus vorhandenen Elementen zu konstruieren. Fertiggestelle Fahrzeugmodelle können der Produktionsliste hinzugefügt werden.



Die Konstruktionssteuerung besteht aus folgenden Elementen:

A - Symbol "Neu"- Damit können Sie ein neues Fahrzeug entwickeln .

B - Aufgelistete Elemente eines zu entwickelnden Fahrzeuges. Während der Dauer des Konstruktionsprozesses können Sie ein beliebiges Fahrzeugelement wählen, indem Sie seine Bezeichnung in diesem Auswahlfenster anklicken.

C - Symbole der Ausrüstung, die aus der Liste B montiert werden können.

D - Abbildung des aktuell konstruierten Modells.

E - Die Produktionsliste enthält eine Auswahl aller konstruierten Modelle, die in Produktionsstätten hergestellt werden können. Die Fahrzeuge in der Liste wurden in drei Gruppen geteilt (Zivil-, Militär- und Marineeinheiten). Oberhalb der aufgelisteten Fahrzeuge gibt es Tasten zur Bedienung der Liste.

Pfeile - Sie verschieben das markierte Modell in der Liste. Damit können Sie die Reihenfolge der Objekte in der Liste festlegen.

X - Löscht das markierte Objekt aus der Liste.

Diskette - Diese Schaltfläche speichert das markierte Modell ab. Auf dem Symbol des abgespeicherten Modells erscheint dann das Zeichen "o". Das abgespeicherte Modell wird in jeder nächsten Spielrunde, an der sich der aktuelle Spieler beteiligt, automatisch durch den Computer konstruiert. Die Option ist besonders in Netzwerkspielen nützlich, denn der Spieler braucht nicht mehr für jedes Spiel dieselben Modelle zu konstruieren. Erneute Betätigung der Schaltfläche macht die Speicherung rückgängig - das Zeichen "o" verschwindet.

F - Beschreibung des konstruierten Modells.

G - Eingabefeld, in das die Bezeichnung des Modells eingetippt und einem Skript zugeordnet wird. Das ausgewählte Skript bestimmt die Möglichkeiten des jeweiligen Fahrzeuges. Er entscheidet auch darüber, welche Befehle vom Fahrzeug ausführbar sind. Die Skripts sind je nach der montierten Ausrüstung zugänglich. Nach der Fertigstellung des Fahrzeuges erscheint die Schaltfläche „Zur Liste hinzufügen“. Damit können Sie das Fahrzeug der Produktionsliste hinzufügen. Eine andere Methode ist ein Doppelklick auf das Fahrzeug-Symbol (D).

Bedienung der Konstruktionssteuerung

Konstruieren eines neuen Modells:

Klicken Sie ein Register (A) an - Die entsprechende Dialogbox wird geöffnet. Wählen Sie ein Fahrwerk aus der Liste (C) aus. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf das Symbol des betreffenden Fahrwerks. Im Fenster mit der Beschreibung (F) werden die Daten des Fahrwerkes eingeblendet. Doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol des Fahrwerks, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Das Auswahlfenster wechselt automatisch in den Modus "Ausrüstung wählen". Die Ausrüstung wird ähnlich den Fahrwerken ausgewählt. Um ein anderes Fahrzeugelement zu bearbeiten, wählen sie es aus der Liste (B). Ein Rechtsklick auf die Liste (C) löscht die aktuelle Ausrüstung.

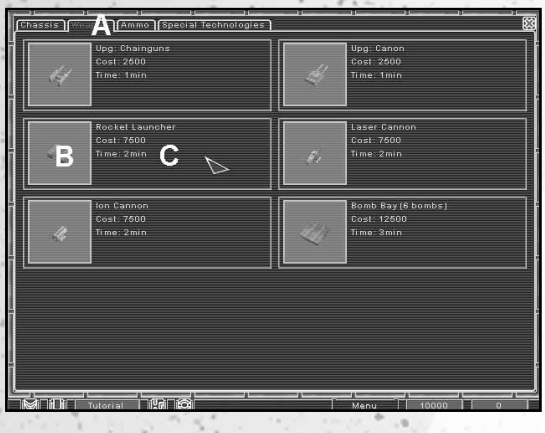
Nach der Fertigstellung des Fahrzeugs - im Feld (G) wird dann die Schaltfläche „Zur Liste hinzufügen“ eingeblendet - , müssen Sie seinen Namen eingeben und ein Skript wählen.

Ein Doppelklick auf das Symbol des Fahrzeuges im Feld (D) fügt das konstruierte Fahrzeug der Produktionsliste hinzu.

Ein bestehendes Fahrzeug bearbeiten: Wählen Sie aus der Produktionsliste (E) ein Modell, das Sie bearbeiten möchten. Gehen Sie wie bei der Konstruktion eines neuen Modells vor (Es ist nicht möglich, das Fahrwerk zu wechseln). Nachdem Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie die „Update“-Schaltfläche, die im Feld (G) erscheint.

Forschung

Um Forschungen zu betreiben und neue Technologien zu entwickeln, ist ein Forschungszentrum erforderlich. Die Schnelligkeit der Entwicklung von Erfindungen hängt von der Anzahl der Forschungszentren ab. Mehr als drei Gebäude von diesem Typ beschleunigen die Entwicklung jedoch nicht weiter.



Mit der Schaltfläche „Forschung“ im Forschungszentrum oder mit der Funktionstaste F2 gelangen Sie zur Erfindungssteuerung. In der Steuerung finden Sie alle aktuell zugänglichen Erfindungen, die in Gruppen aufgeteilt sind.
Mit einem Klick auf die entsprechende Registerkarte (A), können Sie die gewünschte Gruppe von Erfindungen wählen. Um die Entwicklung einer Erfindung in Auftrag zu geben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ihr Symbol (B).
Im Feld mit der Beschreibung der ausgewählten Erfindung (C) erscheint die Fortschrittsleiste. Sie zeigt, wie weit die Arbeiten an der Erfindung fortgeschritten sind. Ein Rechtsklick auf das Symbol (B) hält die Entwicklung an.
Sie können einige Projekte gleichzeitig entwickeln lassen. Diese werden nach der Reihenfolge der erteilten
Aufträge in Angriff genommen. Die Reihenfolge der Aufträge ist rechts oben am Rand des Erfindungssymbols zu sehen.

Klicken Sie die Schaltfläche [X] am rechten oberen Bildschirmrand an oder betätigen Sie die Esc-Taste auf der Tastatur, um die Erfindungssteuerung zu verlassen und ins Spiel zurückzukehren.

Pause

Im Einzelspielermodus können Sie auch den Pause-Modus (Num-Taste) dazu benutzen, Ihren Einheiten Befehle zu erteilen.
Für diese großartige Funktion haben sich bereits Generäle auf der ganzen Welt begeistern können.

Wenn Sie sich im Pause-Modus befinden, ist die eigentliche Spielhandlung eingefroren, aber alle Befehls-, Kamera- und Interfacefunktionen können noch ausgeführt werden.

Im Wesentlichen bedeutet das für Sie, Sie können mal verschnaufen, die Situation bewerten, die erlittenen Schäden beurteilen und gegebenenfalls auch Ihre Strategie noch einmal überdenken, ohne dass auf Sie geschossen wird.

7. Tastaturbelegung

Eine Übersicht über alle möglichen Funktionen mit den dazugehörigen Funktionstasten finden Sie im Dialogfenster "Optionen" auf der Registerkarte "Tastatur". Der Spieler kann die Funktionstasten frei belegen. Die neue Tastaturbelegung wird dann für den aktuellen Spieler gespeichert. Um in Zukunft eine beliebige Funktion mit einer gewünschten Funktionstaste aufrufen zu können, wählen Sie durch Anklicken eine Funktion aus der Liste, drücken dann die Eingabetaste und die betreffende Funktionstaste. War die betreffende Taste schon vorher belegt, wird diese Belegung gelöscht.

Die wichtigsten Tastaturvoreinstellungen finden Sie
auf Seite 74 in diesem Handbuch.

United Civilized States

Die ersten Jahre des 21. Jahrhunderts haben zu einem nicht so heftigen Konjunkturzusammenbruch geführt wie der, zu dem es 2012 auf der ganzen Welt gekommen war. Der weltweite Börsencrash, der Zusammenbruch internationaler Unternehmen und die dramatische Situation von Millionen von Menschen, die ihr ganzes Vermögen verloren hatten, prägten die ersten Jahre des 21. Jahrhunderts. Die Krise dauerte in den USA drei Jahre. In dieser Zeit traten bedeutende soziale und politische Änderungen ein. Es gelangten Kräfte an die Macht, die auf den Rüstungswettlauf setzten, um dadurch die Aufmerksamkeit der Gesellschaft von ökonomischen Problemen abzulenken. Über 30 Jahre lang wurden die Amerikaner in dem Glauben gelassen, daß sich die ganze Welt gegen sie verschworen habe und alle nur auf eine günstige Gelegenheit warteten sie anzugreifen. Kein Wunder also, daß nichts die Eskalation des Konfliktes verhindern konnte, als es Mitte der 40er Jahre zu einem eigentlich harmlosen Streit mit Großrußland kam. 2048 brach der Große Krieg aus, in dessen Verlauf alle Machtzentren in Europa und Asien vernichtet wurden. Da die USA über die beste Raketenabwehr verfügten, erlitten sie auch weniger Schäden. Es gab jedoch kein einziges Land, das nicht unter Folgen des globalen Konflikts gelitten hätte. Die ganze Welt geriet in Anarchie.

Nach mehreren Jahren begann ein langwieriger Wiederaufbau der Staaten auf dem Gebiet von Nordamerika. Zwölf ehemalige US-Bundesstaaten gründeten die United Civilized States. Es wurde eine Interimsregierung einberufen - doch die Menschen trauten Politikern nicht mehr, die sich lediglich um ihre eigenen Interessen kümmerten. In dieser Situation wurde eine gesellschaftliche Bewegung ins Leben gerufen, an deren Spitze sich Richard Bowman stellte. Er vertrat die These, daß Macht korrumpiert und daß die meisten Menschen, die hohe Posten anstreben, dies nur aus sehr niedrigen Beweggründen tun. Auf die Argumente seiner Widersacher, daß doch jemand den Staat regieren müsse, entgegnete er stets, bereits eine entsprechende Lösung erarbeitet zu haben.
Diese Lösung sah eine optimale Anzahl unentbehrlicher Staatsbeamter sowie die Art und Weise ihrer Wahl vor. Die Kandidaten für angesehene Posten sollten aus der ganzen Gesellschaft durch eine Verlosung ausgewählt werden. Ihre Amtszeit durfte nicht länger als einige Monate dauern.

Trotz des Widerstands konservativer Kreise wurde diese seltsame Staatsform schließlich doch eingeführt und Stochastokratie genannt. Aus Mangel an bewährten Schulungstechniken fiel es anfangs schwer, neu gewählte Politiker einzuarbeiten. Doch nach einigen Jahren funktionierte dieses Regierungssystem reibungslos. Es kam manchmal vor, daß dieser und jener einen Posten nicht antreten wollte, doch die meisten Bürger hielten es für ihre Pflicht, zumindest vorläufig verantwortungsvolle Aufgaben hoher Staatsbeamter auszuüben. Unerfahrenen Politikern standen hoch spezielle Beratungssysteme zur Verfügung. Regierungsmitglieder nahmen sie gerne zur Hilfe. Im Laufe der Jahre wucherten diese Systeme zu bisher unbekannter Größe und waren letztendlich in der Lage, den Staat selbst optimal zu steuern.

2074 trat der Physiker Mark Springer die Präsidentschaft an. Während seiner nur einjährigen Regierungszeit gelang es ihm, die Finanzierung eines umfangreichen wissenschaftlichen Forschungsprogramms durchzusetzen. Damals entstanden einige Forschungsinstitute, von denen das Stanford Laboratory den größten Ruhm erlangte. Mark Springer hat auch Untersuchungen in den im Krieg zerstörten Gebieten eingeleitet. Während dieser Untersuchungen wurde nicht weit von der Area 51, der ehemaligen militärischen Geheimbasis, tief unter dem Erdboden eine eigenartige Konstruktion gefunden. Es war ein zerstörtes Alienraumschiff. Wissenschaftler nahmen sofort Untersuchungen vor, um der fremdartigen Technologie nachzugehen und davon Gebrauch zu machen.

Die Entwicklung der Wissenschaft, neue Erfindungen und Entdeckungen hatten einen großen Einfluß auf den Alltag der Bürger in den UCS. Automaten und Roboter waren allgemein gebräuchlich, Industrieanlagen bedurften nur geringer Aufsicht und funktionierten eigentlich selbständig. Niemand brauchte schwer zu arbeiten, um ein bequemes Leben zu führen. Die Beratungssysteme hatten de facto die Herrschaft über die Staatswirtschaft übernommen, denn die Regierungsmitglieder trauten sich immer seltener, ihre Computervorschläge abzulehnen.
Diese Situation änderte sich, als Jonatan Swamp 2134 Verteidigungsminister wurde. Der begabte Programmierer, der jahrelang für die Instandhaltung der Beratungssysteme zuständig war, war der einziger Bürger der UCS, der die Möglichkeiten der Beratungssysteme voll ausnutzen konnte. Als Verteidigungsminister bekam er uneingeschränkten Zugang zu einem militärischen Verwaltungssystem, das GOLAN genannt wurde. In seiner Amtszeit führte er Änderungen in dieses System ein. Diese erlaubten es ihm, Simulationen militärischer Konflikte auf der ganzen Erde durchzuführen. Aber der Eingriff in die sensible Programmstruktur rief Störungen innerhalb des Systems hervor. Im Laufe der nächsten Jahre wurden viele falsche Schlußfolgerungen gezogen. Aufgrund dessen traf GOLAN beispielsweise den Entschluß zur Verschiebung großer Streitkräfte auf das Gebiet des ehemaligen Großbritanniens. Dies wurde vom Zaren der ED als Kriegserklärung aufgefaßt.

Der zehn Jahre dauernde Krieg wurde auf allen Erdteilen geführt. Die Intelligenz des GOLAN-Systems kämpfte gegen den Mut und Erfahrung der ED-Führer. Mit neuen Manövern gewann die ED die Übermacht, bis GOLAN neue Gegenmaßnahmen erfand. Die Situation auf dem Schlachtfeld war unbeständig. Einige Zeit besetzte die Armee der ED einen Teil von Nordamerika. Zum Einsatz kamen immer wieder neue Kampfeinheiten mit immer effektiveren Waffen. 2148 setzte die ED auf dem Rückzug eine Kernwaffe ein. Dies gab dem Krieg abermals eine Wende. Der Einsatz der Atomwaffe in der Nähe des Nordpols führte zu Störungen in der Erdumlaufbahn.

Im Januar 2150 meldeten Wissenschaftler der UCS, daß der Erde in den nächsten Jahren eine kosmische Katastrophe bevorstünde. Die neue Regierung stand vor einem großem Problem. Es wurde beschlossen, ein Raumschiff zu bauen und damit wenigstens einen kleinen Teil der UCS-Bewohner zu evakuieren. Nun war es am wichtigsten, Fabriken, in denen Teile für das Fluchtschiff hergestellt wurden, regelmäßig mit Rohstoffen zu versorgen. Nach einer Computersimulation war schnell

klar, daß zur rechtzeitigen Fertigstellung der Station der Zugang zu neuen Erzvorkommen notwendig sein würde. Ausgestattet mit dem neuen System GOLAN II erteilte der neue Verteidigungsminister der UCS seiner Armee den Befehl, diese Erzvorkommen zu sichern...

8.1. Waffen der UCS

Die von strategischen Computern geführte Armee der UCS hat während des Kriegs Unsummen für die Forschung an neuen Waffen ausgegeben. Als Resultat dessen wurden große Fortschritte auf dem Gebiet der Plasmawaffen erzielt. Aufgrund ihrer großen Zerstörungskraft, ihrer schnellen Schußrate und ihres geringen Energieverbrauchs sind Plasmakanonen die perfekten Allroundwaffen. Der große Durchbruch kam allerdings erst, als es Wissenschaftlern gelang, das alte Satellitenüberwachungssystem von 2142 in ein neuartiges Plasmakanonensystem umzuwandeln. Damit war es möglich, Plasmastrahlen von Kanonen aus abzufeuern, die auf der Erde standen. Die Strahlen wurden dann von den Satelliten umgeleitet und konnten so jedes beliebige Ziel auf der Erdoberfläche erreichen. Auch feindliche Fahrzeuge und Gebäude, die zuvor für die normalen Einheiten der UCS nicht erreichbar gewesen waren, gaben plötzlich dankbare Zielscheiben ab.

8.2. Einheiten der UCS

Die meisten Einheiten der UCS bestehen aus Robotern, deren Körper auf zwei Beine montiert wurden. Durch eine neue Technik sind diese Roboter jetzt noch beweglicher und können sich auch in schwierigem Gelände (Sand, Berge) schnell fortbewegen. Gleichzeitig wurden Gewicht und Größe der Roboter reduziert. Dies ist besonders wichtig für den Transport der Einheiten. Jahrelange Forschung auf dem Gebiet der Schwerelosigkeit ermöglichte es den Ingenieuren der UCS, Fluggeräte zu entwickeln. Dabei wird eine leichte Einheit mit einem Generator versehen, wodurch sie unglaublich schnell und beweglich wird. Die Fliehkraft stellt dabei kein Problem mehr dar, weil der Generator ein eigenes Schwerkraftfeld um die Einheit erzeugt. Dadurch bleibt die Einheit stets stabil. Die Generatoren werden für gewöhnlich für Gargoil-Fighter, schwere Bomber oder Transporteinheiten verwendet.

8.3. Fahrwerke

Mammut
Panzerung: keine
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: keine
Geschwindigkeit: langsam

Vielseitig einsetzbarer schwerer Bauroboter. Er kann Gebäude und Brücken bauen, Schützengräben und Tunnels ausheben sowie Boden ebnen.

Tiger
Panzerung: leicht
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: Leichtes Waffensystem
Geschwindigkeit: mittel

Der Standardroboter der UCS-Streitkräfte.

Spider
Panzerung: mittel
Schildgenerator: mittel
Bewaffnung: leichtes WS oder Spezialausrüstung
Geschwindigkeit: mittel

Fahrwerk auf sechs Beinen. Es gibt die Möglichkeit, darauf eine Spezialausrüstung zu montieren. In der UCS-Armee kommt der Roboter als technische Unterstützung zum Einsatz.

Panther
Panzerung: schwer
Schildgenerator: schwer
Bewaffnung: schweres Waffensystem
Geschwindigkeit: langsam

Schwerer Kampfroboter.
Hauptsturmeinheit der UCS.

Jaguar

Panzerung: schwer
Schildgenerator: schwer
Bewaffnung: Schweres + leichtes Waffensystem
Geschwindigkeit: langsam

Schwerer Kampfroboter. Modifizierte Version des Panther-Fahrwerks. Er besitzt ein zusätzliches Waffensystem.

Minenleger

Panzerung: leicht
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: leichtes Waffensystem + Minen
Geschwindigkeit: mittel

Das Kettenfahrzeug dient zum schnellen Verminen und Entminen von Gebieten. Der mit einem Rundfunksender gekoppelte Detektor des elektromagnetischen Feldes ermöglicht es, feindliche Minen zu orten und aus sicherer Entfernung zu detonieren zu lassen. Der am Heck angebrachte Minenauswurf vermint schnell das Schlachtfeld. Die Standardversion des Minenlegers kann 10 Minen aufnehmen.Jede davon ist imstande, ein beliebiges feindliches Fahrzeug zu vernichten.

Shark

Panzerung: leicht
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: Leichtes Waffensystem
Geschwindigkeit: schnell

Die kleine Marineeinheit dient zu Aufklärungszwecken und Blitzangriffen.

Hydra

Panzerung: leicht
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: Schweres Waffensystem
Geschwindigkeit: langsam

Das schwer gepanzerte Schiff ist die Hauptsturmeinheit der UCS-Marine.

Gargoil
Panzerung: keine
Schildgenerator: keine
Bewaffnung: leichtes Waffensystem
Geschwindigkeit: sehr schnell

Der kleine Antigravitationsflieger ist schnell und wendig. Er wird zur Aufklärung und Verteidigung vor feindlichen Bomberflugzeugen eingesetzt.

Bat
Panzerung: leicht
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: Schweres Waffensystem
Geschwindigkeit: mittel

Der mittelgroße Antigravitationsbomber wird zu Angriffen auf schwach verteidigte feindliche Stellungen eingesetzt.

Dragon
Panzerung: schwer
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: schweres Waffensystem
Geschwindigkeit: langsam

Schwerer Antigravitationsbomber.
Er dient zu Flugangriffen auf stark verteidigte Positionen und zur Vernichtung von Flakstellungen des Feindes. Seine schwere Panzerung erlaubt ihm, sich lange unter gegnerischem Beschuß aufzuhalten.

Condor
Panzerung: keine
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: keine
Geschwindigkeit: schnell

Der Lufttransporter beliefert kämpfende Einheiten mit Munition.

Erz-Transporter

Panzerung: keine
Schildgenerator: keiner
Bewaffnung: keine
Geschwindigkeit: mittel

Ein Fahrzeug zur Förderung und zum Transport von Erzen in die Raffinerie oder Transportbasis.

Cargo Salamander

Das schwer gepanzerte Kettenfahrzeug wird zum Transport von Baumaterial und Rohstoffen eingesetzt. Es ist mit einer Raketenabschussrampe ausgerüstet. Seine Landungsversion besitzt eine zusätzliche Kupplung zum Montieren einer beliebigen leichten Waffe.

FTU Fox Einheiten-Transporter

Die leichte Transporteinheit benutzt einen Antigravitationsantrieb. Ihre Hauptaufgabe ist die Evakuierung bedrohter bzw. beschädigter Kampfroboter aus dem Schlachtfeld. Sie wird durch eine Einkanal-Recheneinheit mittlerer Stärke namens "Rainbow 13F45" gesteuert.

Baracuda Submarine

Eine hochmoderne Zweikörper-Konstruktion aus leichten und gegen Wasserdruck unempfindlichen Polymeren und Keramikplatten. Sie ist für den Transport ballistischer Raketen "GOD'S ARM" bestimmt. Das Baracuda ist mit der Tarnvorrichtung ausgestattet, wodurch es ausschließlich mit stationären Radars bzw. Radareinheiten lokalisiert werden kann.
Das Baracuda benötigt vorwiegend Unterstützung der Lufteinheiten selten anderer Marineeinheiten.

8.4. Förderung von Bodenschätzen

Auf der UCS-Seite wird die Förderung von Rohstoffen mit speziellen Bohrfahrzeugen betrieben. Die Fahrzeuge machen Erzvorkommen ausfindig und bauen die Rohstoffe mit schweren Bohrern ab. Die geförderten Ressourcen werden in Laderäumen innerhalb dieser Fahrzeuge gelagert. Dann fahren die Fahrzeuge mit ihren vollen Laderäumen in die Raffinerie, wo sie entladen werden.

8.5. Verteidigung

Die Lager der UCS werden in der Regel durch drei Gebäudetypen gesichert. Kleine Türme, die direkt im Lager errichtet werden, dienen der Luftabwehr. In bergigen Gegenden, in denen Platz eher Mangelware ist, bildet ein großer Turm das Hauptverteidigungsgebäude. Normalerweise ist dieser Turm mit einer schweren Plasmakanone ausgerüstet. Lager in ebenen Gegenden werden von Festungsanlagen geschützt, die mit vier verschiedenartigen Kanonen ausgerüstet sind. Für konventionelle Einheiten ist es nahezu unmöglich, in eine solche Festung einzudringen.

8.6. Energieversorgung

Alle im Spiel vorkommenden Gebäude werden mit elektrischer Energie betrieben. Jahrelang haben viele wissenschaftliche Institute am Problem der Energielieferung vom Kraftwerk zum Abnehmer gearbeitet. Das herkömmliche Verfahren, ein Energienetz aus Übertragungskabeln zu errichten, hat sich im Krieg nicht bewährt. Ein derartiges Energienetz war feindlichen Angriffen schutzlos ausgeliefert und leicht zu zerstören. Dazu verschlang seine Reparatur viel Zeit und Geld. 2112 wurde das Problem der Energieverteilung gelöst. Im Forschungszentrum Ramaz Hill wurden ein Prototyp eines außergewöhnlich ergiebigen Energietransmitters entwickelt.

Die UCS besitzen klassische Kernkraftwerke, die vorwiegend über einige Atomreaktoren verfügen. Die Energie wird über einen Transmitter an die in der Nähe des Kraftwerkes gelegenen Gebäude weitergeleitet. Im Wirkungsbereich des einen Transmitters wird ein anderer aufgestellt, der die Reichweite des ersten erweitert. Mit einer größeren Zahl an Transmittern kann man dann ein Energienetz aufbauen, das viele entlegene Gebäude mit Energie versorgen kann.

8.7. Technologien und Erfindungen

KI-Mine - Die Verwendung von Panzerminen hat sich schon lange als zuverlässige Verteidigungstechnik bewährt. Die Panzerminen hatten jedoch einen Nachteil: Sie detonierten bei Kontakt mit jedem Fahrzeug, ohne dabei zwischen eigenen und feindlichen Einheiten zu differenzieren. Die Erfindung des Zünders mit einem Identifizierungssystem ermöglichte es, Minen zu entwickeln, die für alliierte Fahrzeuge harmlos sind. Jedes Fahrzeug besitzt ein passives elektronisches System zum Empfang von Minensignalen. Die Mine sendet ein kodiertes Signal mit der Frage nach der Identität des Fahrzeugs. Das elektronische System des Fahrzeugs hat eine halbe Sekunde Zeit, um das richtige Signal zu senden. Dadurch wird die Mine wieder entschärft. Diese Technologie ermöglicht es, eigene Minenfelder zu betreten und den Gegner in die Falle zu locken. Es genügt, den eigenen geplanten Fluchtweg zu verminen.

Plasmakanone

Die Pläne der Plasmakanone wurden ursprünglich von den Streitkräften der Vereinigten Staaten zu Beginn 21. Jahrhunderts entwickelt. Die Arbeiten an dieser Waffe hat man in der Area 51 durchgeführt. Gerüchten zufolge basiert die Plasmawaffe auf Untersuchungsergebnissen eines abgestürzten Alienschiffs.
Die Plasmawaffe erzeugt Plasmageschosse von 6000°C. Mit einer elektromagnetischen Kanone feuert sie diese über große Entfernungen hinweg. Wegen des geringen Gewichts ist die Flugbahn des Plasmageschosses flach, wobei die Erdatmosphäre seine Reichweite auf einige hundert Meter reduziert. Ein Plasmageschoß brennt ein Loch in das getroffene Ziel. Die Panzerung spielt in diesem Fall keine Rolle. Wenn das Plasmageschoß ins Fahrzeug eindringt, kommt es sofort zum Brand. Munition und Treibstoff explodieren.

Plasmabombe

Den Anstoß für die Entwicklung dieser Waffe gaben die Luftstreitkräfte der UCS. Sie brauchten eine leichte Waffe, mit der sie feindlichen Befestigungen erhebliche Schäden zufügen konnten. Geringes Gewicht war die Voraussetzung. Die Bomben waren nämlich für leichte Bomber gedacht, die imstande waren, sich durch die feindliche Luftabwehr durchzukämpfen. Die Plasmatechnologie eignete sich ausgezeichnet dafür.
Die Plasmabombe besteht aus einem kleinen Plasmagenerator. Nach seinem Abwurf erzeugt er um sich herum eine Plasmakugel mit dem Radius von 40 cm. Nach dem Aufprall erzeugt der Zünder ein starkes elektromagnetisches Feld, und Plasma wird im Umkreis von 30 Metern verteilt.

Antigravitation

Seit den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts wurden Forschungen am Antigravitationsantrieb in der Area 51 betrieben. Die Forschungen gingen allerdings wegen der damals herrschenden Geldknappheit und der vergleichsweise primitiven Wissenschaft nur langsam voran.
Ende des 20. Jahrhunderts wurden die Forschungen eingestellt, und da sie im Geheimen betrieben worden waren, gerieten sie in Vergessenheit. Nach dem Ausbruch des neuen Krieges zwischen den UCS und der ED 2140 wurde das Projekt entdeckt und wieder aufgenommen. Innerhalb der darauffolgenden zwei Jahre haben UCS-Ingenieure mit hochmoderner Technologie einen Antigravitationsmotor fertiggestellt. Dies ermöglichte es den UCS, neue Jäger vom Typ Gargoil und schwere Bomber zu konstruieren. Damit sicherte sich die UCS für lange Zeit die Herrschaft über den Luftraum.

105-mm-Panzerkanonen

Spione, die in der Hinterfront der Streitkräfte der ED aktiv waren, ist es gelungen, innerhalb der ersten 3 Kriegsmonate einige erfolgreiche Aktionen durchzuführen. Sie gelangten an Konstruktionspläne und Informationen über die Montage von 105-mm-Panzerkanonen. Die gestohlenen Plane wurden analysiert und teilweise bearbeitet: Das Kanonenrohr wurde gekürzt, wodurch die Schussrate gesteigert, die Reichweite jedoch ein wenig reduziert wurde. Die Anwendung einer einzigartigen Mischung von Sprengstoffen verbesserte die Wirksamkeit der Munition.
Die Panzerkanonen werden in zwei Versionen für leichte und schwere Fahrwerke hergestellt. Sie werden hauptsächlich beim Bekämpfen feindlicher Gebäude eingesetzt.

Erdbebengenerator

Das bis dahin im Bergbau verwendete Strahlungssystem fand in der Herstellung der Kampfausrüstung Anwendung. Es wurde umgebaut, modernisiert und für schwere Fahrwerke adaptiert. Bereits erste Tests ergaben bedeutende Vorteile der neuen Waffe, die bewirkt, dass sogar schwere Konstruktionen aus Beton und Stahl innerhalb von wenigen Sekunden einstürzen.

Antiraketensystem

Die Technologie dieses Systems unterscheidet sich erheblich von der regulären Entwicklungslinie der UCS. Aufgrund der hohen Zuverlässigkeit des Systems wird es in großem Maßstab eingesetzt. Bei einer Verletzung des elektromagnetischen Feldes durch den Feind, schießt das System Zielköder ab. Spezielle Sensoren verhindern hierbei einen voreiligen oder überflüssigen Abschuß von Zielködern.
Aufgrund ihrer Konstruktionsbedingungen wird die Vorrichtung auf die zweite Kupplung der vorhandenen Einheiten und Gebäude montiert.

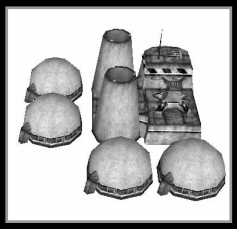
8.8. UCS-Gebäude

Zivilproduktion

Das Produktionszentrum für schwere Baumaschinen und Zivilfahrzeuge. Jedes unbewaffnete Projekt, das im Forschungszentrum entwickelt und getestet wurde, kann in diesem Gebäude hergestellt werden. Sein starker Panzer, seine große Widerstandsfähigkeit und eine Kanone erlauben es ihm, weniger starke Angriffe des Gegners zu überstehen. Das Gebäude ist besonders zu schützen, denn sein Verlust bei fehlenden Reserven an schweren Baumaschinen, macht den Ausbau und letztendlich auch den weiteren Kampf unmöglich.

Mech-Produktionszentrum

Das Produktionszentrum für verschiedenartigste Kampfausrüstung. Jedes beliebige militärische Projekt, das im Forschungszentrum entwickelt und getestet wurde, kann in diesem Gebäude hergestellt werden. Da das Gebäude nicht besonders gut verschanzt ist, benötigt es besonderen Schutz. Sein Verlust macht nämlich die Waffenproduktion und letztendlich auch weitere Kampfführung unmöglich.

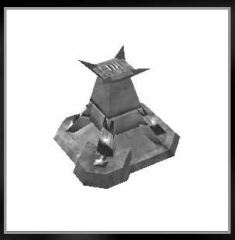


Atomkraftwerk

Ein klassisches Kernkraftwerk großer Stärke. Es verfügt über einen Atomreaktor und ein Kühlungssystem. Es besteht die Möglichkeit, das Kernkraftwerk um weitere Reaktoren auszubauen und somit seine Stärke zu erhöhen und im Endeffekt noch mehr Energie zu gewinnen.
Das Kernkraftwerk besitzt zusätzlich einen eigenen Transmitter, über den die Energie an andere Gebäude weitergeleitet wird.

Bemerkungen:
Die Funktionstaste F9 zeigt die Reichweite des Kraftwerkes an.

Grüne Blitzsymbole - bezeichnen mit Strom versorgte Felder.
Blaue Blitzsymbole - bezeichnen Felder, in denen Transmitter aufgestellt werden können. Die Transmitter werden ans Kraftwerk angeschlossen.



Energietransmitter

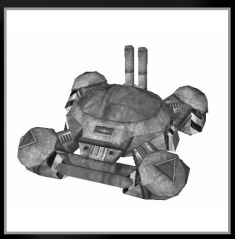
Gebäude werden vorwiegend von Kraftwerken mit Energie versorgt. Dank Errungenschaften von Wissenschaftlern der UCS, braucht man die Energie inzwischen nicht mehr mit herkömmlichen Methoden zu liefern. Hierzu verwendet man Energietransmitter, die die Reichweite von Kraftwerken erweitern. Unter Verwendung der Energietransmitter kann man ganze Transmitternetze errichten, die es ermöglichen, Kraftwerke in großer Entfernung vom Lager zu bauen. Das Transmitternetz schützt die Basis vor den Folgen einer Kernexplosion, zu der es beim Angriff auf ein Kernkraftwerk kommen kann.

Bemerkungen:
Die Funktionstaste F9 zeigt die Reichweite des Kraftwerkes an.

Grüne Blitzsymbole - Bezeichnen mit Energie versorgte Felder.
Blaue Blitzsymbole - Bezeichnen Felder, in denen Transmitter aufgestellt werden können. Die Transmitter werden ans Kraftwerk angeschlossen.

Raffinerie

Die Raffinerie verarbeitet die geförderten Rohstoffe in Credits, die in Produktionszentren zur laufenden Produktion notwendig sind. Die Förderungseinheiten liefern Container mit Rohstoffen in die Raffinerie. Die Umladung erfolgt in einer speziellen Schleuse, die über ein hydraulisches Umladesystem verfügt. Die Schleuse eignet sich für das Entladen von Boden- und Lufteinheiten. Die Lufteinheiten brauchen beim Ausladen nicht zu landen.



Forschungszentrum

Das Forschungszentrum ist der Sitz von Wissenschaftlern und Konstrukteuren. Hier werden Forschungen und Experimente betrieben sowie neuartige Technologien entwickelt. Jede Modernisierung - jedes sogenannte Upgrade also - einer Einheit oder eines Gebäudes muß im Forschungszentrum entwickelt und getestet werden.
In diesem Gebäude entstehen auch Entwürfe neuer Einheiten, die später zur Massenproduktion weitergegeben werden.
Das Forschungszentrum ist erforderlich, um den Zugang zu hochmodernen Technologien zu haben.

Bemerkungen:

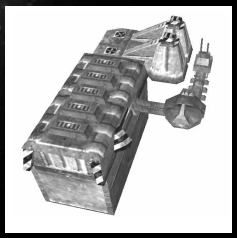
Zwei Forschungszentren beschleunigen die Forschungen um 10%, das dritte Forschungszentrum um weitere 10%. Mehr als drei Gebäude von diesem Typ beschleunigen den Entwicklungsprozeß jedoch nicht und sind reine Geldverschwendung.

Versorgungsdepot

Von hier aus beliefern Transportflugzeuge Einheiten und Gebäude mit Munition für schwere Waffen.

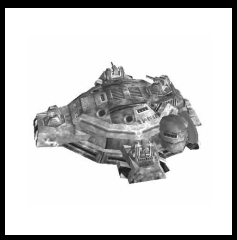
Bemerkungen:

Die Schaltfläche „Schnell/Normal/Langsam“ bestimmt die Schnelligkeit, mit der das Gebäude auf eingehende Forderungen nach Lieferungen reagiert. Je geringer die Schnelligkeit ist, desto mehr Fahrzeuge kann der Munitionstransporter beliefern.



Schiffswerft

Der Hauptteil der Schiffswerft ist ein Hangar, in dem Marineeinheiten gebaut werden. Das Gebäude kann nur direkt am Wasser gebaut werden und das nur an Stellen, die entsprechend viel Platz für die Schiffe und Boote bieten und breit genug für eine Schleuse sind.



Festung

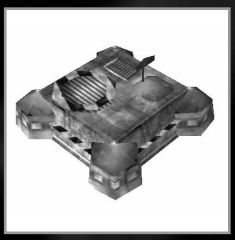
Das am stärksten gepanzerte Gebäude im Spiel. Die Festung ist mit zwei kleinen und zwei großen Kanonen versehen, so daß sie für weniger starke Einheiten des Gegners fast unzerstörbar ist. Da die Festung große Feuerkraft besitzt, kann sie sich schnell und erfolgreich verteidigen. Nur ein konzentrierter Angriff gut ausgerüsteter und gepanzerter Einheiten des Gegners kann für sie gefährlich sein. Aufgrund seiner Stärke ist es empfehlenswert, dieses Gebäude in der Nähe einer Basis oder anderer strategisch wichtiger Gebäude zu errichten.

Kleiner Turm

Die Vorteile des kleinen Verteidigungsturms wird der Spieler erst dann richtig erkennen, wenn das Gebäude in einer Gruppe mit anderen Türmen des gleichen Typs aufgestellt wird. Drei bzw. vier kleine Verteidigungstürme sind eine ausgezeichnete Verteidigung vor leicht und mittelschwer gepanzerten Lufteinheiten des Gegners.
Sie können auch Angriffe von Bodeneinheiten abwehren. Da auf den kleinen Verteidigungstürmen keine schwere Ausrüstung montiert werden kann, garantieren sie allerdings keine effektive Verteidigung vor stärker bewaffneten Bodeneinheiten.

Großer Turm

Der große Verteidigungsturm ist eine gewaltiges Hindernis für feindliche Angriffe. Er ist grundsätzlich mit einem schweren Geschütz ausgestattet. Um seine Verteidigungskraft zu steigern, kann darauf eine zusätzliche Waffe, etwa ein schwerer Laser oder schwere Raketen montiert werden.
Einige große Verteidigungstürme, errichtet an strategisch wichtigen Punkten des Lagers, sind nicht einmal durch einen großen Truppenverband des Gegners zu erobern.

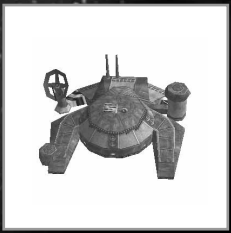


Plasma-Kontrollzentrum

Das POS (Plasma-Offensiv-System) ist eine technologisch sehr fortgeschrittene Massenvernichtungswaffe. Das Plasma-Kontrollzentrum ist ein Teil des POS und überwacht das gesamte System. Das POS basiert auf einem im Jahr 2073 entstandenen Satellitenverteidigungsnetz. Es besteht aus Plasmastrahlern und Kontrollgebäuden. Satelliten bilden ein Spiegelsystem,
das es erlaubt, auf der Erde abgefeuerte Plasmastrahlen präzise zu steuern. Das Plasmakanonensystem kann den Gegner auf der ganzen Karte erreichen. Das Geheimnis seiner Effektivität liegt in der genauen Zielerfassung. Das System ermöglicht es, gegnerische Einheiten oder Gebäude auch auf unaufgeklärtem Gebiet unter Beschuß zu nehmen. Der Spieler zielt dann auf mutmaßliche Positionen des Gegners. Der gebündelte Plasmastrahl wird durch stationäre Plasmakanonen abgefeuert.

Plasmageschütz

Ein Bestandteil des Satellitenangriffssystems. Die Plasmakanone sendet einen gebündelten Plasmastrahl aus. Er wird von den Satelliten umgeleitet, so daß er aus großer Entfernung gegnerische Einheiten erreichen kann. Ein Schuß aus der Plasmakanone reicht, um die schwersten Fahrzeuge und die meisten Gebäude des Gegners zu zerstören.



Hauptquartier

Es ist das Hauptquartier der UCS und ein strategisches Kontrollzentrum. Das Gebäude gewährt Zugang zu vielen neuen erweiterten Strategien, auf die Sie sonst nicht zugreifen können. Viele Spielabläufe (Verteidigung, Gebäudewaffen, etc.) können von hier aus vollautomatisch gesteuert werden.

Teleporter

Die Führung der UCS, die in den Jahren 2140-2145 Kriegserfahrungen gesammelt hat, ließ ein Objekt konstruieren, das Kampfeinheiten sofort in andere Einsatzgebiete befördern konnte. Nach fünf Jahren intensiver Arbeit zahlreicher Wissenschaftler wurde ein Teleport entwickelt. Erforderlich sind mindestens zwei Gebäude vom Typ Teleport. Der Sender auf dem einen Teleport spaltet Materie in Atome auf und entziffert ihre Atomstruktur. Diese Information wird an den anderen Teleport weitergeleitet, wo die Materiegeneratoren mit Hilfe der eingegangenen Angaben das beförderte Objekt wieder materialisieren. Auf die Weise kann man Verspätungen im Transport von Einheiten und damit nicht selten auch die Niederlage vermeiden.

Bemerkungen:
Um einen neu gebauten Teleporter in Betrieb zu setzen, ist ein Zielteleporter erforderlich, an den die Einheiten befördert werden. Hierzu muß man einen Teleporter auswählen und mit der linken Maustaste den Zielteleporter anklicken. Dies funktioniert jedoch nur in eine Richtung. Damit die Verbindung in beide Richtungen funktionieren kann, müssen Sie das ganze Verfahren für den zweiten Teleporter wiederholen. Um einen Zielpunkt für den Teleporter zu bestimmen, sollte die Schaltfläche „Zielort“ betätigt werden.

Tipp!!!
Zur Beschleunigung der Teleportbeförderung, z.B. zwischen Erzvorkommen und einer Raffinerie sind 2 Paar Teleporter erforderlich. Das eine Paar funktioniert in die eine Richtung, das andere in die andere.

Shadow Tower

Die hervorragende Wirksamkeit der Tarnvorrichtung vom Typ SHADOW hat die Strategen der UCS dazu bewegt, ihre besonderen Eigenschaften in der Verteidigung zu benutzen. Das Ergebnis dieses Beschlusses ist der Shadow Tower. Es ist ein Turm mit extrem starker Tarnvorrichtung. Als Teil der eigenen Verteidigungslinien tarnt er Ihre Einheiten vor Scannern des Gegners.

SDI-Abwehrsystem

Auch dieses Gebäude brauchen Sie im Verlauf des Spiels unbedingt. Seine Aufgabe ist es, eigene Positionen vor Massenvernichtungswaffen zu verteidigen. Wird etwa eine Atomrakete auf Sie abgefeuert, so erfassen speziell zu diesem Zweck konstruierte Detektoren die Flugbahn des Atomgeschosses und aktivieren zum richtigen Zeitpunkt drei Laserkanonen mit extremer Feuerkraft. Das getroffene Geschoß explodiert in der Luft, ohne Einheiten und Gebäude zu bedrohen.

Der einzige Nachteil dieses Verfahrens ist relativ beschränkte Reichweite der Detektoren. Deswegen ist es empfehlenswert, die SDI-Abwehr in unmittelbarer Nähe zu strategischen Gebäude zu plazieren. Strategische Gebäude sind diejenigen, ohne die ein militärischer Einsatz unmöglich bzw. weitgehend beschränkt ist (z.B. Zivilproduktion).

Tunneleingang

Das Gebäude ermöglicht die Verbindung zwischen der Oberfläche und dem Tunnelsystem. Es besitzt einen eigenen Generator, so daß es kein Kraftwerk benötigt.

Landezone

Dieses kleine Gebäude dient zur Markierung von Landeplätzen für schwere Transporter. Ein starker Sender erlaubt es, Transportflugzeuge nachts und im Nebel sicher auf den Landeplatz zu lotsen.

Artillerie

Eine 455-mm-Artilleriekanone. Ihre große Reichweite ermöglicht es, feindliche Befestigungen aus sehr großen Entfernungen zu beschießen. Die Sprengmunition erweitert die Reichweite des Geschosses, weil sowohl das Ziel als auch das umliegende Terrain betroffen sind.

RECYCLER

Der Recycler ist eine moderne Annihilationskammer. Er gewährt die ergiebige Umwandlung von Materie in Energie. Leider wird er aufgrund sehr hoher Nutzungskosten und Problemen bei der Gewinnung von Antiteilchen nur beschränkt eingesetzt. Der durchschnittliche Restwert einer verwerteten Einheit beträgt 49.7 Prozent ihres Produktionswertes.

Eurasian Dynasty

Groß-Rußland war eine der Kriegsparteien des globalen militärischen Konfliktes, zu dem es 2048 kam. Während des Großen Krieges wurden alle zentralistischen Regierungen in Europa und Asien zerstört. Auf den Trümmern der Zivilisation entstand bald ein neuer mächtiger Staat.

Ausschnitte aus einem persönlichen Tagebuch von Siergiej Zugij, dem russischen General, Oberbefehlshaber der Raketenstation Irkutsk III, Gründer und ersten Zar der Euroasian Dynasty.

11. Oktober 2048
Unser Lager befand sich seit 8 Stunden unter Beschuß. Infolgedessen wurde die Verbindung unterbrochen und das Hauptmunitionslager vernichtet. Es gibt 14 Verletzte und 9 Erschossene. Ich erteilte den Befehl, sich in den Bunker zu begeben.

25. Oktober 2048
Die Sensoren auf der Erdoberfläche funktionieren nicht mehr. Ein wissenschaftlicher Offizier meint, daß die Sensoren von einer Stoßwelle beschädigt worden seien, die bei einer nahen Kernexplosion entstanden sei. Hier im Bunker, einige zehn Meter unter dem Erdboden haben wir keinen Strahlungsanstieg festgestellt. Noch ein Verletzter ist tot...

17. April 2049
Der Kampfgeist verläßt die Besatzung. Wir sind hier schon zu lange. Systeme für Lebenserhaltung funktionieren und die Vorräte reichen noch für mehrere Monate. Trotzdem wollen die Soldaten nicht untätig auf den Tod warten. Es ist kaum denkbar, daß jemand herkommt, um zu überprüfen, ob wir noch leben. Wir müssen uns selbst darum kümmern.

21. Mai 2049
Mein Vorschlag, Kundschafter auf die Oberfläche zu schicken, erweckte neue Hoffnung. Es meldeten sich zahlreiche Freiwillige, obwohl die Strahlung tödlich sein kann.

9. Juni 2049
Ein Soldat, der mit einem verstellbaren Meßgerät Messungen ausgeführt hatte, kam zurück. Die Strahlung ist zum Glück nicht groß. Es erwies sich, daß die ganze Infrastruktur auf der Oberfläche einschließlich der Sensoren mit konventionellen Geschossen vollkommen zerstört wurde.

12. Juli 2049
In Zusammenarbeit mit einem wissenschaftlichen Offizier haben wir einen Untersuchungsplan ausgearbeitet. Unser Ziel ist es, die Verseuchung in der Umgebung zu untersuchen und die Möglichkeiten, den Bunker zu verlassen, abzuschätzen. Morgen geht's los.

31. Juli 2049
Endlich sind wir auf der Erdoberfläche. Wir beginnen mit dem Aufbau eines vorläufigen Lagers. Die Soldaten sind aufgeregt. Seit Monaten haben sie die Sonne nicht gesehen.

10. August 2049
Kundschafter fanden einige Geländewagen, die in Bunkern der Lagers Irkutsk II versteckt waren. Dank unserer Kraftstoffreserven können wir die Aufklärung erweitern.

22. August 2049
Die Kundschafter brachten 12 Personen mit. Einige von ihnen sind Soldaten ehemaliger Stützpunkte. Zwei Personen leiden an der Strahlenkrankheit - ein schrecklicher Anblick.

2. September 2049
Eine Person, die an der Strahlenkrankheit gelitten hat, ist tot. Dem zweiten Kranken ist auch nicht viel Lebenskraft übriggeblieben. Erst jetzt können die Soldaten mein Verbot, so lange Zeit den Bunker nicht zu verlassen, richtig einschätzen.

30. September 2049
Es steht fest, daß der Landkern vernichtet wurde. Vorläufiger Anstieg der Strahlung erfolgt mit jeweiligem Zustrom von Luftmassen aus dem Hinterland. Man weiß nicht, ob jemand überlebt hat.

2. Oktober 2049
Kundschafter, die nach Süden geschickt worden sind, kamen zurück. Sie gelangten zum Gebiet der ehemaligen Mongolei 300 km landeinwärts. Die Kundschafter informieren Hirtenstämme, die das Gebiet bewohnen - die Strahlung sei gering.

6. Oktober 2049
Ich beschloß, nach Süden zu ziehen. Die Soldaten brauchen neuen Lebensmut (und Frauen).

15. Oktober 2049
Der Winter kommt. Die Temperatur sinkt unter -30° C. Wir kehren in den Bunker zurück, um uns vor der Kälte zu schützen. Im Frühling machen wir uns auf den Weg nach Süden.

20. Oktober 2049
Die Eingänge im Bunker sind verschlossen. Wir bleiben einige Monate im Bunker. Der Führer des Erkundungstrupps Oberst Aniuszin machte den Vorschlag, mit Vorbereitungen auf den Marsch im Frühling zu beginnen.

12. Dezember 2049
Die Vorträge des Obersten Aniuszin sind sehr beliebt. Obwohl seine Berichte mir bekannt sind, höre ich gerne zu wenn er erzählt, was uns morgen Nachmittag bevorsteht.

15. März 2050
Durch geöffnete Ausgänge gehen wir nach draußen. Die Soldaten sind voller Enthusiasmus. Jeder von ihnen kennt seine Aufgaben. In einer Woche brechen wir auf.

22. März 2050
Heute ist der Abmarschtag. Die Bunkereingänge wurden verschlossen und abgesichert. Das Gebiet wurde vermint. Wir ziehen nach Süden. Niemand von uns weiß, was wir dort vorfinden, doch alle sind voller Hoffnung.

Im Frühling 2050 machten sich General Siergiej Zugij und seine Soldaten auf den Weg zu den Steppen der Mongolei, um menschliche Siedlungen aufzusuchen. Der General hatte einen kühnen Plan. In der neuen Wirklichkeit bemerkte er Aussichten auf einen neuen starken Staat ohne Politiker. An dessen Spitze sollte General Siergiej Zugij stehen. Viel sprach für ihn. Als hochrangiger Militär durchlief er eine gründliche soziologische und politische Schulung. Außerdem hatte er Zugang zu Waffen und kannte die Aufstellung geheimer Militärstützpunkte des Großen Rußland. Für die Umsetzung seiner Pläne, brauchte er ein mongolisches Nomadenvolk, über das er die Herrschaft übernehmen konnte. Im Frühling 2051 stieß er mit seinen Soldaten auf ein mongolisches Reitervolk. Der Krieg zwischen weltweiten Mächten ging den Hirtenstamm kaum etwas an. Sie hatten lediglich von riesigen Zerstörungen in anderen Teilen der Welt gehört. Ihr größtes Problem waren ständige Konflikte mit benachbarten Stämmen. General Zugij gelang es ohne weiteres, den Stammführer davon zu überzeugen, wie nützlich sein bewaffneter Truppenverband war. Im Laufe des nächsten Jahres eroberte die Zaren-Dynastie die umliegenden Gebiete und vereinigte die dort lebenden Stämme. Die Position des Generals Zugij, der inzwischen Hauptberater des Stammführers war, verstärkte sich. Mit der Heirat zwischen Zugij und einer Häuptlingstochter wurde der Grundstein der Eurasian Dynasty gelegt. Er wußte, daß er zuerst Anerkennung und Vertrauen des ganzen Volks gewinnen mußte. Geduldig wartete er auf einen entsprechenden Zeitpunkt, um die Herrschaft zu übernehmen. Die Gelegenheit dazu ergab sich 2059, als der alte Führer starb. Der neue Herrscher wurde Zar Siergeij. Ununterbrochen nahm er neue Gebiete ein. Nach einigen Jahren gab es unter seiner Herrschaft die meisten nicht verseuchten Gebiete in Asien. Erst seinem Sohn ist es jedoch gelungen, nach Europa zu gelangen und die dort in Anarchie und Chaos lebende Bevölkerung zu unterwerfen. Somit ist ein starker großer Staat entstanden, der Ende des 21. Jahrhunderts den stolzen Namen "Eurasian Dynasty" trug.

Die uneingeschränkt herrschende Zaren-Dynastie kümmerte sich um die Entwicklung der Wissenschaft. Besonderen Wert legte sie auf Erfindungen, die ihr militärische Macht gewähren konnten. Sie verfügte über die Überreste geheimer russischer Militärstützpunkte. Dadurch hatte sie Zugang nicht nur zur Atomwaffe sondern auch zu vielen nützlichen militärischen Technologien. Die Spionage der ED war sehr aktiv. Speziell geschulte Spione wurden nach Nordamerika, das der UCS gehörte, geschickt.

2132 übernahm Zar Nikolai III die Herrschaft. Es war sein erklärtes Ziel, beide Amerikakontinente zu erobern und die verweichlichten Bewohner der UCS zu besiegen. Er begann, zum Krieg zu rüsten. Er ließ eine Technologie entwickeln, die es ermöglichte, organische Körperteile der Menschen durch künstliche Komponenten zu ersetzen. Es wurden zahlreiche Klonzentren errichtet, in denen widerstandsfähige Kampfroboter hergestellt wurden.

Als es 2140 zu einer unerwarteten Verschiebung der UCS-Streitkräfte auf Englische Inseln kam, erklärte Nikolai III der UCS den Krieg. Der größte Teil der Finanzmittel wurde für den militärischen Einsatz bestimmt, der allerdings keine bedeutenden Erfolge brachte. Die Unzufriedenheit der ED-Gesellschaft, die immer höhere Kriegslasten zu tragen hatte, stieg.

Diese Situation nutzte Vladimir, ein Neffe des Zaren, um Unruhen im Staat zu schüren. Da er die Unterstützung der unzufriedenen Gesellschaft hatte, gelang es ihm, die Herrschaft an sich zu reißen, insbesondere weil er Reformen versprach, die den Bürgern mehr Mitspracherecht geben sollten. So entstand die "sozialistische Monarchie", welche noch immer die Regierungsform der ED ist. Von Mitsprache kann allerdings keine Rede sein. Während der Rebellion wurden die Klonzentren zerstört. Die Funktion des wichtigsten wissenschaftlichen Zentrums übernahm ein Forschungsinstitut im Ural, das Kurtshatow-Forschungsinstitut. Dort wurden die Kriegsforschungen fortgesetzt. Nach dem Regierungswechsel erlitt die ED-Armee eine Niederlage nach der anderen. Bei einem großen Rückzug der ED aus Nordamerika im Jahre 2148 wurde die Entscheidung über den Einsatz der Kernwaffen getroffen. Riesige Kernexplosionen nahe dem Nordpol verursachten eine Katastrophe von bisher unbekanntem Ausmaß. Die Erde wurde aus ihrer Bahn geworfen!

Erste Auswirkungen der Katastrophe wurden 2150 sichtbar. Zar Vladimir II beschloß, eine Evakuierungsflotte zu bauen und von der Erde zu flüchten.

Ab dem Jahre 2150 mischte noch ein neuer Feind - die Lunar Corporation mit. Die längst vergessene Mondgesellschaft schickte ihre Einheiten auf die Erde, um die wenigen verbleibenden Ressourcen zu sichern. Es lag auf der Hand, daß die LC dasselbe Ziel hatte wie die beiden terranischen Machtblöcke. Die Armee der ED war jedoch bestens auf die neue Herausforderung vorbereitet.

9.1. Waffen der ED

Die Armee der ED kämpft mit klassischen Waffen. Die Hauptsturmeinheiten sind mit großkalibrigen Panzerkanonen und Abschußrampen ausgerüstet. In den letzten Kriegsjahren tauchten auch mit Laserwaffen versehene Einheiten auf. Seitdem der Mensch vom Schlachtfeld verdrängt und durch hochkomplizierte Computer ersetzt wurde, versuchten ED-Wissenschaftler, eine Waffe zu konstruieren, die diesen Umstand nutzen konnte. So entstanden Ionenkanonen. Diese Waffe eliminiert ohne Kampf feindliche Einheiten von dem Schlachtfeld, indem sie das elektronische System der getroffenen Einheit stört. Durch die Ionenkanonen ist es der ED gelungen, viele Fahrzeuge des Gegners in unversehrtem Zustand zu übernehmen, sie zu untersuchen und dadurch die Schwächen des Feindes aufzudecken. Die ED ist die einzige Spielpartei, die atomare Massenvernichtungswaffen aufbewahrt hat. Sie können in großer Gefahr eingesetzt werden.

9.2. Einheiten der ED

Trotz jahrelanger Forschung waren Wissenschaftler der ED nicht imstande, einen effektiven Antigravitationsgenerator zu entwickeln, der als Antrieb für Fahrzeuge fungieren konnte. Aus diesem Grunde beruhen die Einheiten der ED noch auf der Technik des 20. Jahrhunderts. Bodeneinheiten werden auf Ketten- oder Radfahrwerke montiert. Der Antrieb der Bodeneinheiten ist relativ unkompliziert. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit von Pannen weitgehend reduziert. Die Bodeneinheiten haben jedoch einen wesentlichen Nachteil: Ihre Mobilität ist sehr von der Art des Untergrunds abhängig. Lufteinheiten werden mit einem Propeller angetrieben, was ihnen eine große Wendigkeit im Luftkampf verleiht. Dank des Propellerantriebs können sie nahezu an jedem Ort starten und landen sowie im Tiefflug fliegen, der sie vor feindlichen Radarstationen schützt.

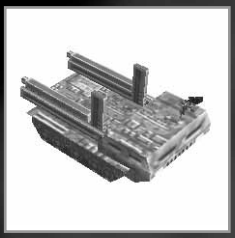
9.3. Fahrwerke

Gruz

Das schwere Baufahrzeug wird in der Industrie und von der Armee der ED zu Erdarbeiten und zum Errichten von Gebäuden eingesetzt. Seine Vorderarme sind mit riesigen Schaufeln versehen, die es ihm erlauben, die meisten Erdarbeiten schnell zu verrichten. Das Baufahrzeug kann den Boden ebnen sowie Schützengräben und unterirdische Tunnels ausheben. Ein Konstruktionsmodul am Heck enthält die meisten Bauteile zum Errichten wichtigster Gebäude.

TT 110 Pamir

Der TT-Panzer wurde aus dem amerikanischen Panzer vom Typ Abrams M entwickelt. Im 22. Jahrhundert wurde die Besatzung des Panzers auf ein einziges Besatzungsmitglied beschränkt und seine Ausrüstung entsprechend reduziert.
Der Fahrer sitzt im Fahrerraum direkt unter der Kanzel, was ihm Schutz gewährt. Für das Schießen ist ein Zielerfassungscomputer zuständig, der auf der Kanzel montiert ist.
Der kleine Panzer besitzt eine starke Panzerung, so daß er an schweren Kämpfen teilnehmen kann. Zu seinen Vorteilen gehört ebenfalls die hohe Geschwindigkeit in nahezu jedem Terrain. Allerdings liefert der Generator nicht genug Energie für eine Strahlenwaffe.



ZK Taiga

Der schwere Transporter wurde ursprünglich zum Roden der Taiga eingesetzt. Er zeichnet sich durch geringe Geschwindigkeit und große Widerstandskraft aus. Da er ein Zivilfahrzeug ist, hat er keine Panzerung. Seine Hauptaufgabe ist es, Container auf der Strecke zwischen Minen und Raffinerien zu befördern. Dank seines starken Generators können auf dem Taiga alle schweren Vorrichtungen wie z.B. Strahlenwaffen, Radar und Tarnvorrichtungen montiert werden. Mit der Zusatzausrüstung kommt er oft als Unterstützungseinheit zum Einsatz.

ZT 100 Sibiria

Das Fahrzeug ist ein Ergebnis der Bemühungen von Konstrukteuren der ED, das ZK-Modell den Kriegsbedingungen anzupassen. Im Gegensatz zu seinem Vorläufer ist es schneller und besitzt eine Panzerung. Um dies zu erreichen, wurde seine Funktion als Transporter aufgegeben, was auch zur Reduzierung seines Gewichts beigetragen hat.
Der leistungsfähige Generator der ZK-Version erlaubt es, darauf alle Waffen zu montieren, die auch schon auf dem Vorgängermodell angebracht werden konnten. Die ZT-Fahrzeuge sind die Hauptunterstützung der Armee der ED.

HT 400 Kruszchev

HT 400 Panzer sind für die Verteidigung gedacht. Geringe Geschwindigkeit und eine sehr schwere Panzerung sind ihre Hauptmerkmale. Vorwiegend werden sie zur Abwehr feindlicher Angriffe eingesetzt. Auf diesen Panzern lassen sich fast alle schweren Waffen montieren. Aus diesem Grund können sie erhebliche Schäden anrichten. Die schwere Panzerung schützt sie vor Vernichtung.

HT 800 Ural

Das schwerste Fahrzeug der ED. Im Gegensatz zur HT 400-Version können darauf zwei separate großkalibrige Kanonen montiert werden. Geringe Geschwindigkeit ist weiterhin sein Nachteil. Trotzdem kommen die HT 800-Fahrzeuge immer als Hauptsturmeinheiten zum Einsatz, wenn es gilt, starke Verteidigungsanlagen des Gegners zu durchbrechen.

Minenleger

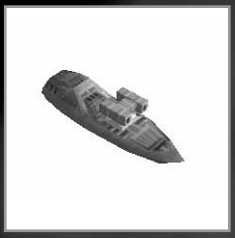
Nach dem Ausbruch des Krieges 2140 begannen Arbeiten an einem Fahrzeug, das kurzfristig große Gebiete verminen konnte. So wurde ein Miner entwickelt. Nebenbei wurde ein Laserdetektor entdekkt, der imstande war, Minen aufzuspüren und sie aus sicherer Entfernung zu detonieren. Mit diesem Detektor wurde der Miner ausgestattet.

TK 101 Caspian

Die Armee der ED brauchte ein Amphibienfahrzeug für sumpfiges und mit Wasser überschwemmtes Terrain. Die TK 101-Version wurde aus einem gepanzerten Transporter zur Beförderung der Infanterie entwikkelt. Seine Transportfläche wurde durch einen leistungsfähigen Generator ersetzt, wodurch das Fahrzeug einen erheblichen Energieüberschuß bekam. Auf dem Boden benutzt es einen Zwei-Achsen-Radantrieb.
Im Wasser übernehmen vordere und hintere Schrauben den Antrieb, die dem Fahrzeug große Wendigkeit verleihen.
Er hat eine leichte Panzerung. Mit leichter Bewaffnung wird er in schwierigem Terrain zu Aufklärungszwecken eingesetzt. Der Energieüberschuß ermöglicht es, auf dem Caspian eine Zusatzausrüstung zu montieren.

TL 70 Volga

Wissenschaftler aus dem Kurtchatow-Zentrum versuchten, einen schweren zu Wasser fahrenden Panzer zu konstruieren. Das Ziel wurde teilweise erreicht. Der TL 70 kann zwar zu Wasser fahren, doch sein Panzer wurde weitgehend reduziert. Aufgrund seiner Größe erreicht er nur eine geringe Geschwindigkeit im Wasser. Deswegen werden die Panzer als mobile Abschußrampen für ballistische Geschosse eingesetzt. In dieser Funktion haben sie keinen direkten Kontakt mit dem Gegner und können sich im Terrain verstecken.



ESS 30 Oka

Das leicht gepanzerte Boot dient zu Aufklärungszwecken und Blitzangriffen. Sein Hauptvorteil ist die hohe Geschwindigkeit, die es ihm erlaubt, gegen schwere Schiffe zu kämpfen. Es greift blitzschnell an und zieht sich ebenso schnell aus deren Reichweite zurück. Es kann auch Schiffe vom Typ Leviathan schützen.

ESS 200 Leviathan

Das schwer gepanzerte Schiff ist die Hauptsturmeinheit der ED-Marine. Seine große Artilleriereichweite erlaubt es ihm, Ziele weit landeinwärts unter Beschuß zu nehmen.

MI 106 Cossack

Der kleine mit Maschinengewehren ausgerüstete Aufklärungshubschrauber eignet sich hervorragend zu Aufklärungszwecken. Aufrund seiner Wendigkeit und Schnelligkeit ist er imstande, feindlichen Raketen zu entgehen. Mit einer Sondermunition kann er leichte Einheiten des Gegners vernichten.

MI 140 Grozny

Erhebliche Schäden, die Cossack-Hubschrauber erlitten, haben die Wissenschaftler der ED dazu bewegt, Forschungsarbeiten an einem neuen Hubschrauber einzuleiten, der einen direkten Treffer eines Boden-Luft-Geschosses überstehen konnte. Ein Durchbruch im Bereich der Komponentenpanzerung hat es erlaubt, den Sturmhubschrauber "Grozny" zu konstruieren. Er ist viel widerstandsfähiger als der Cossack. Um dies zu erreichen, wurde seine Höchstgeschwindigkeit geringfügig reduziert.

MI 200 Han

Die ED brauchte eine Einheit, um den Gegner mit Bombenangriffen zu überrumpeln. 2147 begannen Forschungsarbeiten an einem schweren Bombenhubschrauber. Es wurde ein Hubschrauber mit einer Tragfähigkeit von 6 Tonnen entwickelt, der sehr niedrig am Boden und damit unterhalb des feindlichen Radars fliegen kann.
Leider hat er keine Panzerung, so daß er gegnerischer Flakartillerie fast schutzlos ausgeliefert ist. Aufgrund seiner großen Tragkraft kann er Container mit Erzen transportieren.

MI 300 Thor

Der schwer gepanzerte Hubschrauber wird zu Bombenangriffen eingesetzt. Die Panzerung verringert leider bedeutend seine Tragfähigkeit, dafür aber erhöhte sie seine militärische Wirksamkeit. Sein Panzer erlaubt es ihm, konzentrierten Beschuß feindlicher Flakartillerie zu überstehen und Bomben im Zentrum des feindlichen Lagers abzuwerfen, was dem MI 200 nicht möglich war.

MI 27 Ural

Der leichte Hubschrauber versorgt Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld mit Munition. Sein Hauptmerkmal ist hohe Geschwindigkeit.

GR40-Transporter

Er wird von Bauverbänden benutzt. Nach einer geringfügigen Modernisierung ist er integraler Bestandteil von Sturmverbänden geworden. Er fand auf dem Schlachtfeld vielseitige Anwendung. Vorwiegend wird er zur Evakuierung beschädigter Einheiten und zum Transport von Verbänden über große Strecken verwendet.
Bekannt ist auch seine für Transporteinheiten eher ungewöhnliche Funktion.
In der Pilotensprache heißt sie "YoYo" und besteht darin, dass eine feindliche Einheit angehängt, hoch über den Erdboden hinaufgebracht und danach los gelassen wird. Die erste Baubrigade, bestehend aus 18 GR40-Transportern, eliminierte bisher 8 schwere Kampfroboter vom Typ "Jaguar", 23 leichte Kampfroboter vom Typ "Tiger" und 3 schwere Schwebefahrzeuge vom Typ "Crusher".

Ruslan

Der schwere Raketenpanzer besitzt zwei doppelte Abschussrampen mit Luftabwehrraketen. Er kommt als Unterstützung und mobile Flakstellung zum Einsatz. Der Ruslan wird auch in der Defensive eingesetzt.

DSU Kiew

In Anlehnung an die Tradition der russischen Großmacht hat der Zentrale Planungsstab beschlossen, die Bedeutung der Marine, die durch gepanzerte Bodeneinheiten in den Hintergrund gedrängt wurde, wieder herzustellen. Nach dem Modernisierungsplan sollte eine Einheit konstruiert werden, die imstande ist, ballistische Raketen über große Entfernungen hinweg zu transportieren.
Anfangs spielte man mit dem Gedanken, das Projekt einer schwer gepanzerten Marineeinheit vom Typ "Moskau" umzusetzen. Aufgrund horrender Herstellungskosten wurde aber darauf verzichtet. Die Alternative war das Projekt eines atomaren U-Boots vom Typ "Taifun". Das Projekt war nicht nagelneu. Obwohl die hydrodynamischen Parameter der Einheit nicht optimal waren, sollte sie ballistische Raketen mit atomarer Ladung transportieren.
Da die Raketen bei vollem Tiefgang abgefeuert werden können und der modifizierte Antrieb beinahe lautlos arbeitet, ist das "DSU Kiew" nur durch Radarsysteme zu lokalisieren.
Nach mehrmonatigen Tests waren die Vor- und Nachteile der neuen Einheit klar. Der ED-Führung wurde klar, dass das "DSU Kiew" die Unterstützung anderer Marineeinheiten bzw. Flugeinheiten benötigt.

Dafür stellt es für feindliche Basen und ihre stark konzentrierten Kräfte eine große Gefahr dar. Beim Angriff auf große Einrichtungen wie etwa Förderungszentren bzw. Hauptquartiere, die über Radareinheiten verfügen, braucht das "DSU Kiew" unbedingt Unterstützung. Trotz seiner Stahlkonstruktion ist es anfällig gegen Raketenwaffen.

Gebäudestürmer
Ein speziell modifiziertes Reparaturmodul, das im Stande ist, Computersysteme feindlicher Gebäude mit aggressiven Viren zu infizieren und dadurch die Kontrolle über sie zu übernehmen. Sein Hauptvorteil liegt darin, dass es vollkommen funktionsfähige Gebäude übernehmen kann.

9.4. Verteidigung

Gebäude der ED besitzen vorwiegend ein aktives Verteidigungssystem in Form von Kanonen, die direkt darauf montiert werden. Deswegen fällt es schwer, die widerstandsfähigen, feuerspeienden Gebäude zu zerstören. Hohe Türme und niedrige untersetzte Bunker sind die typischen Gebäude der ED. Die Befestigung der ED besteht in der Regel aus zwei Verteidigungslinien. Die erste Verteidigungslinie bilden Bunker (PILL-BOX), die imstande sind, feindliche Angriffe lange abzuwehren. Sie schützen die zweite Verteidigungslinie. In der zweiten Linie gibt es leicht gepanzerte Verteidigungstürme. Sie sind mit schweren Waffen ausgerüstet und führen den Beschuß über den Bunkern. Kleine Verteidigungstürme werden direkt im Lager aufgestellt. Sie dienen der Luftabwehr.

9.5. Energieversorgung

Das Energienetz der ED bilden kleine Kernkraftwerke, die in der Nähe von Gebäudekomplexen errichtet werden. Jedes Kraftwerk ist selbständig und besteht aus zwei Teilen: dem Atomreaktor, der die Energie erzeugt und dem Transmitter, der sie an andere Gebäude weiterleitet. Da die ED keine Forschung an der kabellosen Energielieferung betrieben hat, benutzt sie wenig leistungsfähige Transmitter der ersten Generation, deren Pläne aus Instituten der UCS entwendet worden waren. Transmitter benötigen viel Energie, und deswegen werden sie ausschließlich innerhalb der Kraftwerke aufgestellt. Sie leiten die Energie an nahegelegene Gebäude weiter. Um weit entfernte Gebäude mit Energie zu versorgen, sollten Sie in ihrer Nähe ein weiteres Kraftwerk bauen. Die Lager der ED werden nach folgendem Bauschema errichtet: Verschiedene Gebäude umgeben das Kraftwerk, das sich immer im Zentrum der Basis befindet.

9.6. Förderung von Bodenschätzen

Die ED fördert die Ressourcen in Minen. Gewonnene Erze werden in Container geladen und mit Transportfahrzeugen in die Raffinerie oder in die Transportbasis gebracht. In der Raffinerie werden die Erze verarbeitet. Minen und Raffinerien besitzen Laufbänder zur Beförderung von Containern. Die Transportbasis verfügt zusätzlich über eine Schleuse zum Ausladen der Transporter.

9.7. Technologien und Erfindungen

KI-Minen

Die Verwendung von Panzerminen hat sich schon lange als eine zuverlässige Verteidigungstechnik bewährt. Die Panzerminen hatten jedoch einen wesentlichen Nachteil: Sie detonierten bei Kontakt mit jedem Fahrzeug, ohne dabei zwischen eigenen und feindlichen Einheiten zu differenzieren. Die Erfindung des Zünders mit einem Identifkationssystem ermöglichte es, Minen zu entwickeln, die für alliierte Fahrzeuge harmlos sind. Jedes Fahrzeug besitzt ein passives elektronisches System zum Empfang von Minensignalen. Die Mine sendet ein kodiertes Signal geringer Stärke mit der Frage nach der Identität des Fahrzeugs. Das elektronische System des Fahrzeugs hat eine halbe Sekunde Zeit, um das richtige Signal zu senden. Damit wird die Mine wieder entschärft. Sonst explodiert sie. Diese Technologie ermöglicht es, eigene Minenfelder zu betreten und den Gegner in die Falle zu locken. Es genügt, eigenen geplanten Fluchtweg zu verminen.

Laserwaffen

Die Lasertechnologie ermöglichte es, eine außergewöhnlich schlagkräftige Waffe zu entwickeln. Bei ihrer Verwendung sollten Sie sich an folgenden Grundsatz halten: Versuchen Sie nicht, stark gepanzerte Fahrzeuge des Gegners zu vernichten. Es reicht vollkommen, einen beachtlichen Temperaturanstieg zu bewirken, damit das feindliche Fahrzeug durch eine Explosion der eigenen Munitions- und Treibstoffreserven vernichtet wird. Diesen Temperaturanstieg erreichen Sie am besten mit gebündelten Laserstrahlen großer Stärke, die imstande sind, lange Strecken in der Atmosphäre zurückzulegen, ohne ihre Bündelform zu verlieren. Obwohl die Laserwaffe gegen Kampffahrzeuge besonders gute Schadenswerte erzielt, ist sie gegen Gebäude wenig wirksam. Steingebäude leiten nur schlecht Wärme. Deswegen kann ihnen die Laserwaffe nicht schaden.

Ionenkanonen

Die Technologie ist neben der Laserwaffe die neueste Errungenschaft der ED. Sie trägt der Tatsache Rechnung, daß der Gegner anstatt menschlicher Soldaten vom Computer gesteuerte Roboter einsetzt. Nach dreijähriger Arbeit von Wissenschaftlern im Kurtchatow-Institut wurde eine Ionenkanone entwickelt. Sie greift direkt das elektronische System der gegnerischen Einheiten an, ohne sie zu vernichten. Eine Ionenkanone feuert ein stark negativ ionisiertes Gas ab, das durch ein elektromagnetisches Feld zusammengehalten wird. Die elektrische Ladung eines Ionengeschosses beträgt von 10 bis 100MC. Sobald das Geschoß das Ziel getroffen hat, versucht es sich zu erden. Seine Größe ermöglicht es ihm, durch die Isolationsschicht der meisten elektronischen Systeme hindurch zu schlagen. Das Ionengeschoß macht das getroffene Fahrzeug kampfunfähig. Ein Fahrzeug, das einen Treffer abbekommen hat, stellt ein leichtes Ziel dar und läßt sich von Hackern leicht umprogrammieren.

Erdbebengenerator

Die moderne Vernichtungswaffe dient zum Zerstören feindlicher Gebäude und Verteidigungskonstruktionen. Sie ist mit einem sehr starken Generator versehen, der Wellen mit niedriger Frequenz abgibt.
Ein mit den Wellen bombardiertes Gebäude gerät in Schwingungen. Kurze, starke Vibrationen bewirken in kurzer Zeit eine Beschädigung bzw. totale Zerstörung der Konstruktion. Der große Vorteil dieser Waffe liegt darin, dass Einheiten, die sich in Tunnelsystemen aufhalten und mit der Erschütterungskanone ausgerüstet sind, die Möglichkeit haben, feindliche Gebäude zu zerstören.

AAGun

Es ist eine sehr effektive 26-mm-Flakkanone. Alle Formationen der ED wussten sie schnell zu schätzen. Bei ihrer Entwicklung wurde ein hoch modernes Kompensationssystem eingesetzt, das eine Treffsicherheit von 73 - 76 % gewährt. Die Verwendung von hülsenfreier Munition hat den Rückstoß und das Überhitzen des Rohres bedeutend reduziert. Kurz, es ist eine perfekte Waffe gegen alle Fluggeräte.

Antiraketensystem

Dieses äußerst effektive Verteidigungssystem schützt die damit ausgerüsteten Einheiten vor Raketenangriffen. Die Vorrichtung basiert auf zweifacher Signalerkennung sich fortbewegender Objekte mittels Radar und Thermovideokamera

9.8. ED-Gebäude

Produktionszentrum

Im Produktionszentrum werden schwere Baumaschinen und Zivilfahrzeuge hergestellt. Da diese Werkstatt über eine eigenständige Energieversorgung verfügt, ist es im Prinzip von anderen Gebäuden unabhängig. Hier kann jedes beliebige Fahrzeug ohne Ausrüstung gefertigt werden.
Das Gebäude ist mit zwei Geschützen ausgestattet, die es ihm erlauben, Angriffen leichterer Feindeinheiten standzuhalten.
Das Produktionszentrum muß besonders geschützt werden, weil sein Verlust bei fehlenden Reserven an schweren Baumaschinen den Ausbau und letztendlich auch den weiteren Kampf unmöglich macht.

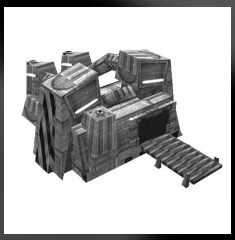
Waffenproduktion

Im Produktionszentrum für Waffen und anderes Equipment kann jedes beliebige Kampffahrzeug gefertigt werden. Da das Gebäude nicht besonders gut verschanzt ist, benötigt es einen besonderen Schutz. Sein Verlust macht bei fehlenden Reserven an schwerer Kampfausrüstung die Waffenproduktion und letztendlich auch die weitere Kampfführung unmöglich.

Kraftwerk

Ein herkömmliches Kernkraftwerk mittlerer Stärke. Es besitzt einen Atomreaktor mit eingebautem Kühlungssystem. Es ist zusätzlich mit eigenem Transmitter ausgestattet, über den die Energie an die in der Nähe gelegenen Gebäude weitergeleitet wird. Das Kraftwerk verfügt über ein System zum sicheren Abschalten des Reaktors. Seine Zerstörung verursacht keine Atomexplosion

Bemerkungen: Die Funktionstaste F9 zeigt die Reichweite des Kraftwerkes an.
Grünes Blitzsymbol - Bezeichnet mit Energie versorgte Felder,
Blaues Blitzsymbol - Bezeichnet Felder, in denen Transmitter aufgestellt werden können.



Mine

Die Mine dient der Förderung unterirdischer Bodenschätze. Die geförderten Rohstoffe werden in luftdichte Container verpackt und auf dem Transportband aus dem Gebäude gebracht. Später werden die Container in die Raffinerie oder in die Raumstation befördert.

Raffinerie

Die Raffinerie verarbeitet die geförderten Rohstoffe in Komponenten, die in Produktionszentren zur laufenden Produktion notwendig sind. Spezielle Einheiten liefern die Container mit den Rohstoffen in die Raffinerie. Danach werden die Container auf den Transportbändern zur Verarbeitung in das Innere der Raffinerie befördert.

Forschungszentrum

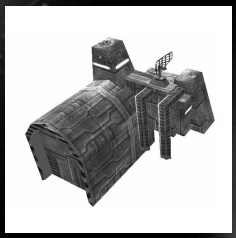
Das Forschungszentrum ist der Sitz von Wissenschaftlern und Konstrukteuren. Hier werden Forschungen und Experimente betrieben sowie Erfindungen entwickelt. Jede Modernisierung - sogenannte Upgrades - einer Einheit oder eines Gebäudes muß im Forschungszentrum ausgearbeitet und getestet werden. Bei zwei bzw. drei Gebäuden dieser Art verläuft die Entwicklung von Erfindungen schneller.
Eine größere Anzahl von Forschungszentren trägt nicht zur Beschleunigung des Prozesses bei.
In diesem Gebäude entstehen auch Entwürfe neuer Einheiten, die nachher zur Massenproduktion weitergegeben werden. Dieses Gebäude brauchen Sie im Verlauf des Spiels unbedingt, wenn Sie Zugang zu hochmodernen Waffen haben wollen.

Bemerkungen:
Zwei bzw. drei Forschungszentren beschleunigen den Entwicklungsprozeß.
Noch mehr Gebäude von diesem Typ beschleunigen die Forschung nicht mehr.

Versorgungsdepot

Dieses Gebäude beliefert Einheiten und Gebäude mit Munition. Die Einheiten werden automatisch beliefert, sobald ihre Munition verbraucht ist. Die Munitionsauslieferung kann jederzeit für eine beliebige Einheit vom Spieler angeordnet werden. Einheiten, die sich in Tunnels aufhalten, können nicht mit der Munitionsauslieferung rechnen. Die Auslieferung erfolgt, sobald die Einheit den Tunnel verlassen hat.

Bemerkungen:
Die Schaltfläche Schnell/Mittel/Langsam bestimmt die Schnelligkeit, mit der das Gebäude auf eingehende Forderungen nach Lieferungen reagiert. Je geringer die Schnelligkeit ist, desto mehr Fahrzeuge kann der Munitionstransporter beliefern.



Schiffswerft

Der Hauptteil der Werft ist ein Hangar, in dem Marineeinheiten gebaut werden. Das Gebäude kann nur direkt am Wasser gebaut werden, und auch das nur an Stellen, die entsprechend viel Platz für die Schiffe und Boote bieten und breit genug für eine Schleuse sind.

Pill-Box

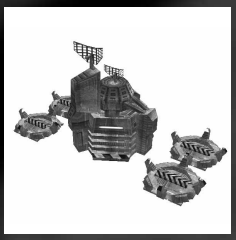
Ein Hauptgebäude der ersten Verteidigungslinie der ED. Aufgrund seines extrem schweren Panzers und großer Widerstandsfähigkeit ist es imstande, dem feindlichen Ansturm standzuhalten und gegnerische Einheiten aufzuhalten. In der Zwischenzeit hat die zweite Verteidigungslinie Zeit, das Feuer zu eröffnen und anstürmende Einheiten zu vernichten. Da das Gebäude niedrig und gedrungen ist, steht es anderen Gebäuden aus der zweiten Verteidigungslinie nicht im Schußfeld. Es ist vom Kraftwerk abhängig.

Kleiner Turm

Die Eigenschaften des kleinen Verteidigungsturms wird der Spieler erst dann richtig zu schätzen wissen, wenn er in einer Gruppe mit anderen Türmen des gleichen Typs aufgestellt wird. Drei bzw. vier kleine Verteidigungstürme sind eine ausgezeichnete Verteidigung vor leicht und mittelschwer gepanzerte feindliche Lufteinheiten.
Sie können auch Angriffe von Bodeneinheiten abwehren. Da auf den kleinen Verteidigungstürmen keine schwere Ausrüstung montiert werden kann, garantieren sie allerdings keine effektive Verteidigung vor stärker bewaffneten Bodeneinheiten. Ihr Vorteil liegt darin, daß sie keinen Strom brauchen.

Großer Turm

Der große Verteidigungsturm ist ein mächtiges Hindernis für feindliche Angriffe. Er ist grundsätzlich mit einem schweren Geschütz ausgestattet. Um seine Verteidigungskraft zu steigern, kann er auf zusätzliche Waffen, wie etwa einen schweren Laser oder schwere Raketen umgerüstet werden.
Einige große Verteidigungstürme, aufgestellt an strategischen Punkten des Lagers, sind nicht einmal durch einen großen Truppenverband des Feindes zu erobern. Aufgrund ihrer Höhe können sie über die Gebäude der ersten Verteidigungslinie hinweg schießen. Sie benötigen allerdings ein Kraftwerk.



Raketenkontrollzentrum

In diesem Gebäude befindet sich das Kontrollzentrum der gefährlichsten Waffe - der Atomwaffe. Es wird zur Aufstellung von Abschußrampen mit Langstrecken-Atomsprengköpfen benötigt. Da es mit einem Satellitenanpeilungssystem gekoppelt ist, garantiert es unabhängig von der Zielentfernung eine hundertprozentige Treffsicherheit. Es ist die effektivste Waffe, die nicht selten zur erfolgreichen Ausführung von Aufgaben notwendig ist.

Silo

Abschußrampe für ballistische Raketen, die in einem Silo unter dem Erdboden versteckt ist. Das Gebäude wird immer in der Nähe von MCC gebaut. In dem Silo wird eine abschußbereite ballistische Rakete, aber auch Raketen mit Atomsprengköpfen gelagert. Nach einem Abschuß braucht die Abschußrampe sehr viel Zeit für das erneute Aufladen einer Rakete. Es ist empfehlenswert, einige Abschußrampen zu errichten, um die Abschußfrequenz zu steigern.

Kommandozentrale

Sie ist das Hauptquartier der ED und ein strategisches Kontrollzentrum. Dieses Gebäude ermöglicht es, strategische Handlungen vorzunehmen, die sonst unmöglich sind. Viele Spielabläufe (Verteidigung, Gebäudewaffen, etc.) können von hier aus vollautomatisch gesteuert werden.

Radar

In den letzten Kriegsjahren begann die UCS die Tarnvorrichtung vom Typ SHADOW massenweise einzusetzen. Als Antwort darauf haben die Wissenschaftler der ED einen Generator entwickelt, der die Wirkung der Tarnvorrichtung stört. Die Generatoren werden auf Gebäuden vom Typ RADAR montiert. Zusätzlich stören sie die Verbindung des Feindes mit der Kommandozentrale, indem sie ein sehr starkes Magnetfeld generieren.
Feindliche Einheiten, die sich im Einflußbereich des Störgenerators aufhalten, verlieren die Verbindung mit ihrer Zentrale und fallen leicht dem ED-Truppen zum Opfer.

Tunneleingang

Dieses Gebäude sorgt für die Kommunikation zwischen der Erdoberfläche und dem Tunnelsystem. Da er einen eigenen Generator besitzt, benötigt er kein Kraftwerk.

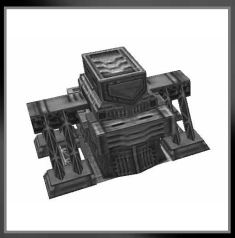
Landezone

Dieses kleine Gebäude dient zur Markierung des Landeplatzes für schwere Transporter. Sein starker Sender erlaubt es, Transporter in der Nacht und im Nebel sicher auf den Landeplatz zu lotsen.

Bemerkungen:
Das Gebäude ist für Transporter auf der Strecke zwischen der Basis und dem Einsatzgebiet absolut erforderlich.

Artillerie

Eine stationäre Artilleriestellung der ED. Die Konstrukteure der mächtigen Waffe konzentrierten sich vor allem auf ihre zerstörerische Kraft, was zu einer geringfügigen Reduzierung ihrer Reichweite beigetragen hat. Bei einem Schuss verlassen den Laderaum zwei 356-mm-Streugeschosse. Ursprünglich diente die Artilleriestellung zur Vernichtung starker Befestigungen des Gegners.
Die Artillerie bewährt sich auch in der Defensive als Streuwaffe gegen konzentrierte Angriffe des Gegners.



RECYCLER

Eine hydraulische Presse zur Wiederverwertung veralteter bzw. nutzlos gewordener Einheiten. Da beim Recycling ausschließlich Stahl wiedergewonnen wird, beträgt der Restwert einer vernichteten Einheit 50 Prozent ihres Produktionswertes.

Lunar Corporation

John Fisher wurde 1976 geboren. Schon als kleines Kind war er fasziniert vom Weltraum, von außerirdischen Lebensformen und moderner Technologie. In der Schule gehörte er nie zu den Besten, aber die Wissenschaften lagen ihm. Nach der Highschool ging Fisher auf die staatliche Universität, wo er seinen Studiengang mit dem Diplom abschloß. Danach nahm er einen Job in einem kleinen Privatlabor an. Sein Gehalt dort war gar nicht schlecht, aber John Fisher wollte stets mehr sein als ein Wissenschaftler, der sein ganzes Leben damit verbringt, simple Analysen für große Konzerne zu erstellen. Zwar war John Fisher nie ein erfinderisches Genie, aber er wollte etwas Großartiges schaffen und der Menschheit zum Schritt in den Weltraum zu verhelfen. Aber wie sollte er diesen Traum verwirklichen? Fisher wußte, daß er es nicht alleine schaffen konnte, weil er nicht die finanziellen Mittel besaß, um sein eigenes Forschungslabor zu eröffnen. Aber John Fisher besaß etwas sehr viel Wertvolleres: Er war voller Ehrgeiz, hatte viele Ideen und glaubte felsenfest daran, daß sein Traum eines Tages wahr werden würde. So fand er denn auch innerhalb weniger Monate zehn reiche und berühmte Industrielle als Sponsoren. Fisher formte mit viel Geschick ein harmonisches und effektiv arbeitendes Forschungsteam. Im Jahr 2002 wurde er trotz seines jungen Alters Vorsitzender der Lunar Corporation. Die Corporation machte schnell große Fortschritte. Zwischen 2012 und 2014 übernahm die LC die NASA. 2025 wurde der erste Versuch unternommen, eine Orbitalstadt zu bauen.

Es dauerte allerdings bis 2034, ehe einer von Fishers Träumen wahr wurde - Orbital City I wurde ins Leben gerufen.
Zur gleichen Zeit wurde die Situation auf der Erde immer bedrohlicher. Politische Spannungen und beständig wachsende wirtschaftliche Probleme führten dazu, daß viele wohlhabende Leute eine Menge Geld dafür boten, nach Orbital City I auswandern zu können. Das so eingenommene Geld wurde für den Bau von Orbital City II verwendet. Außerdem wurde im Rahmen des Luna-Projektes die erste permanente Mondbasis errichtet. Als im Jahr 2140 der Krieg nicht mehr abzuwenden war, wurden die Arbeiten an Orbital City II unterbrochen und alle bereits fertigen Elemente auf den Mond transportiert. Wegen der politischen Situation und der weltweiten Wirtschaftsdepression gab es nur eine Möglichkeit zu überleben - eine unabhängige Kolonie weit weg von der Erde.

Die Arbeiten an der ersten Stadt auf dem Mond schritten schnell voran. Die neuen Stadtteile wurden bevölkert, sobald sie fertig waren. Als 2048 der Große Krieg ausbrach und alle Bewohner von Orbital City I nach Luna gebracht wurden, brach die Lunar Corporation alle Kontakte zur Erde ab und betrachtete sich fortan als eigenständige und unabhängige Gemeinschaft. Eine zehnköpfige Regierung, die aus dem Aufsichtsrat der Lunar Corporation hervorgegangen war, übernahm die Führung. Ein inzwischen ergrauter John Fisher wurde Präsident.

Doch leider gestaltete sich die Zukunft nicht ganz so harmonisch, wie es ursprünglich den Anschein gehabt hatte. Nach Jahren der Isolation wurden die Schwächen der Gesellschaft auf Luna offensichtlich. Der größte Teil der Bewohner war auf der Erde sehr wohlhabend gewesen und hatte ein Leben in Luxus gelebt. Nun aber waren sie gezwungen, unter rauhen, primitiven Umständen zu leben und harte körperliche Arbeit zu verrichten. Dies führte zu Unruhen in der Gesellschaft. Viel schwerwiegender wirkte sich jedoch die niedrige Geburtenrate und der Umstand aus, daß 90% der neugeborenen Mädchen waren. Das führte mit der Zeit zur Bildung einer matriachalischen Gesellschaft, in der die wenigen Männer enormes Ansehen genossen, aber von jeglicher Regierungstätigkeit oder sonstiger Arbeit ferngehalten wurden. Der Aufsichtsrat war nach dem Tod Fischers vollständig mit Frauen besetzt. Frau beschloß, sich aus den sinnlosen Kriegen der Erdmächte herauszuhalten, um eine Gesellschaft zu schaffen, die ohne Gewalt auskommt.

Mit der neuen Regierung setzte sich auch mehr und mehr eine neue Philosophie durch. Die neue Maxime lautete: "Ein Mensch ist so viel wert wie das, was er in die Gesellschaft einbringt". Der Status einer Bürgerin wurde über ihr Wissen, ihre Fähigkeiten und ihren Fleiß definiert. Nach der Grundschule mußte sich jedes Kind einem speziellen Test unterziehen, in dem seine besonderen Fähigkeiten festgestellt wurden. Danach wurde das Kind dann in dieser speziellen Richtung ausgebildet, um später so wertvoll wie möglich für die Gesellschaft zu sein. In dieser Gesellschaft spielten sie die erste Geige, da sie für die Zukunft einer Kolonie verantwortlich waren, die seit ihrer Unabhängigkeit mit zahlreichen Problemen zu kämpfen hatte. Es wurden mehrere Forschungsgruppen aus der Taufe gehoben, die mit der Untersuchung der Mondoberfläche beginnen sollten. Schon nach wenigen Monaten hatte das Forschungszentrum auf Luna erfolgreich viele Technologien entwickelt, die sich für das Überleben der Kolonie als sehr wichtig erweisen sollten. Im Jahr 2061 wurde auf einer Forschungs-

expedition ein Höhlensystem entdeckt, das ein hohes Strahlungsniveau aufwies. Weitere Nachforschungen ergaben, daß es sich um eine verlassene Raumstation von Außerirdischen handelte. Diese Nachricht verbreitete sich wie ein Lauffeuer auf Luna und löste eine Panik in der Bevölkerung aus. Sofort wurde ein Spezialteam unter Leitung von Professorin Hitomi Nakura zusammengestellt. Um die Forschungen zu erleichtern, wurde ein Behelfslabor in unmittelbarer Nähe der Höhlen errichtet. Die Forschungen sollten noch viele Jahre dauern. In dieser Zeit wuchs das Labor mit Riesenschritten, bis es schließlich unter dem Namen Luna II eine eigene Kolonie wurde.

Aber es gab noch eine weitere Entdeckung, die auf die Existenz außerirdischen Lebens schließen ließ: An der Küste des Mare Imbrium wurde ein abgestürztes Raumschiff gefunden. Untersuchungen zeigten, daß es von unbekannten Maschinen angetrieben wurde. Um diesem Rätsel auf den Grund zu gehen, wurde ein Team aus Spezialistinnen der Teilchenphysik zusammengestellt. Nach sechs Jahren intensivster Forschungen, gelang den Wissenschaftlerinnen schließlich die Entdeckung des Antigravitationsantriebs.

Doch außerirdische Technologie war nicht das einzige Betätigungsfeld der Forscherinnen. Sie widmeten sich außerdem äußerst merkwürdigen Kristallen, die erstmals 2070 gefunden worden waren.
Deren herausragende Eigenschaft bestand darin, in starken magnetischen Feldern extrem schnell zu wachsen und Elemente aus dem umgebenden Untergrund zu absorbieren. Weitere Forschungen ergaben, daß die Kristalle tatsächlich eine ebenso einfache wie preiswerte Alternative beim Bau von Fahrzeugen und Häusern darstellten.

Ende der 70er Jahre war Prof. Nakura für das Terraforming-Projekt auf dem Mars verantwortlich. 2085 wurde das erste unbemannte Schiff mit Antigravitationsantrieb losgeschickt, um Informationen über den roten Planeten zu sammeln. 2090 wurden noch mehr Schiffe zum Mars geschickt. Ihr Auftrag: Sie sollten den Planeten bewohnbar machen. Dieses Projekt war auf die nächsten 100 Erdenjahre angesetzt.

In der Zwischenzeit hatten die mit der außerirdischen Technologie befaßten Wissenschaftlerinnen herausgefunden, wie magnetische Schilde funktionierten. Dank dieser Erfindung konnte man nun Raumschiffe bauen, in denen Personen zu anderen Planeten transportiert werden konnten, ohne daß sie der Strahlung des Weltraums ausgesetzt waren.
Das mehrte die Hoffnungen, die Bevölkerung tatsächlich umsiedeln zu können. In den folgenden 50 Jahren wurden immer mehr Schiffe zum Mars geschickt, um eine für Menschen lebensfreundliche Umgebung zu konstruieren. Mittels eines Treibhauseffekts wurde die Temperatur auf 15 ° angehoben - und sie stieg rasch weiter. Den Berechnungen zufolge würden die Polkappen innerhalb der nächsten zwanzig Jahre schmelzen und den Planeten so mit mehr als genug lebensspendendem Wasser versorgen.

2150 brach der Krieg aus, und die Erde näherte sich unaufhaltsam einer Instabilität, die zu einer kosmischen Katastrophe führen und den Mond gleich mit sich reißen würde. Angesichts dieser Tatsachen investierten die Bewohnerinnen des Monds viel Zeit und Mühen in die Schaffung eines weiteren Zuhauses, in dem sie besser geschützt sein würden. Der Haken an der Sache war jedoch der, daß sie zum Bau einer Flotte, die groß genug wäre, um damit die ganze Kolonie zu evakuieren, Rohstoffe benötigen würden, die hauptsächlich auf der Erde vorkamen ...

10.1. Waffen der LC

Da die LC niemals in ihrer Geschichte einen Krieg geführt hatte, besaß sie 2150 keine richtige Armee. In aller Eile begann die LC, konventionelle Waffen zu produzieren und diese auf ungeeignete Einheiten zu montieren. Bald stellte sich heraus, daß kriegserfahrene Gegner mit Maschinengewehren und Raketen nicht zu bekämpfen waren. Die Wissenschaftler der LC gaben ihr Bestes, um die auf dem Mond verwendete Technik für Waffen zu adaptieren. Ihr erster Erfolg war die elektrische Kanone, konstruiert aus Komponenten von Bohrern zur Förderung von Bodenschätzen. Der nächste Schritt war die Schallkanone, die imstande war, gegnerische Einheiten aus Metall zu vernichten.

Nach weiteren Nachforschungen wurde ein System zur Wetterkontrolle entwickelt. Dieses System erwies sich beim Angriff auf feindliche Lager als nützlich. Einige Monate später entstand ein System zur Steuerung von Meteoritenschauern. Es ist eine schlagkräftige Waffe, die es erlaubt, feindliche Lager aus dem Weltraum zu bombardieren.

10.2. Einheiten

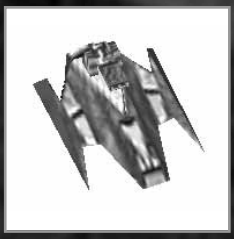
Alle Einheiten der Lunar Corporation sind Zivilfahrzeuge. Darauf werden Waffen montiert. Sie bewegen sich mit Hilfe von Antigravitationsgeneratoren. Die meisten davon sind mit schwachen Mondgeneratoren ausgestattet, die es ihnen erlauben, sich in einer Höhe von 1 - 2 Metern über dem Erdboden zu bewegen. Im Verlauf des Kriegs kamen stärkere Generatoren zum Einsatz, mit denen die Einheiten auf beliebiger Höhe manövrieren konnten.

LUNAR

Der Lunar ist ein leichtes Aufklärungsfahrzeug ohne Panzerung. Wegen seiner leichten Bewaffnung ist es nicht besonders schlagkräftig. Ein Lunar zeichnet sich durch einen Schildgenerator und große Wendigkeit aus. Es eignet sich hervorragend zum Eskortieren.

MOON

Der Moon besitzt eine leichte Panzerung und erreicht eine hohe Geschwindigkeit. Es besteht die Möglichkeit, darauf einen schweren Schildgenerator und leichte Waffen zu montieren. Es ist eine starke Kampfeinheit zu einem vernünftigen Preis.



CRATER

Beim Entwerfen dieses Fahrzeuges verzichteten die Ingenieure der LC auf hohe Geschwindigkeit und montierten auf dem Fahrzeug lieber einen schweren Panzer und einen Schildgenerator. Dadurch ist der Crater die widerstandsfähigste Einheit der LC. Zusätzlich kann man darauf großkalibrige Waffen montieren.

CRUSHER

Der Crusher ist ein typisches Angriffsfahrzeug. Seine Hauptaufgabe ist es, dem Gegner in kürzester Zeit möglichst viel Schaden zuzufügen. Der Crusher ist mit zwei schweren Kanonen ausgerüstet. Dies wurde erreicht, indem seine Schilde geschwächt und der Energieverbrauch seines Schildgenerators reduziert wurden. Aufgrund seiner geringen Panzerung kann er sich nicht lange unter direktem Beschuß aufhalten. Deswegen benötigt er vorwiegend die Eskorte kleinerer Einheiten mit stärkeren Schildern (z.B. einen Lunar).

METEOR

Es ist das erste Fahrzeug, das mit einem modifizierten Antigravitationsgenerator ausgestattet wurde. Dadurch kann es sich in jeder beliebigen Höhe bewegen. Es wird als Aufklärungseinheit oder als leichter Jäger zum Bekämpfen feindlicher Bomber eingesetzt. Da sein neuer Motor viel Energie verbraucht, besitzt das Fahrzeug keine Magnetschilder. Zum Angriff dienen ein Maschinengewehr oder leichte Raketen.

THUNDERER

Das große Antigravitationsfahrzeug ist langsam und gut gepanzert.
Modifizierte Motoren erlauben es ihm, in jeder beliebigen Höhe zu fliegen und dadurch das Zentrum feindlicher Lager zu erreichen. Mit schweren Raketen bzw. Schallkanonen ausgerüstet, eignet er sich ausgezeichnet für Luftangriffe auf konzentrierte Kräfte des Gegners.

Fat Girl

Ein mobiler Container. Er wird durch einen starken modifizierten Fragmentierungsmotor angetrieben, den zuvor Orbitalstationen benutzten. Die maximale Tragfähigkeit des Containers beträgt 3.600 Tonnen, seine Höchstgeschwindigkeit 18 km/h. Die große Motorstärke erlaubt es, darauf bis zu vier leichte Kanonen beliebiger Art zu montieren. Dadurch ist Fat Girl eine unglaublich wirksame Stoßeinheit.

Super Fighter

Die Konstrukteure der LC haben sich zum Ziel gesetzt, die Lücke zwischen dem schnellen und wendigen, aber schwach ausgerüsteten Meteor und dem schwer gepanzerten und ausgerüsteten dafür aber langsamen Thunder zu füllen. Der Super Fighter, ausgerüstet mit einem Raketen-Flaksystem, stellt eine hervorragende Waffe gegen Lufteinheiten des Gegners dar.

New Hope

Das leichte Aufklärungsfahrzeug entstand auf der Basis der Fang-Einheit, der Repräsentativeinheit der LC. Das New Hope ist nicht so leistungsfähig wie sein Vorläufer, trotzdem hat es sich in vielen Situationen bewährt. Beachtenswert sind seine Fähigkeiten zur Selbstreparatur. Sogar bei extrem beschädigter Epoxydpanzerung ist das New Hope imstande, innerhalb von mehreren Sekunden wieder vollständig einsatzbereit zu sein.
Diese Eigenschaft verdankt es einem System für schnelles Einpressen und Härten von Harzschaumstoff. Die Einheit hat jedoch einen wesentlichen Nachteil: Es gibt keine Möglichkeit, Ausrüstung darauf zu montieren. Weder Schweißen noch Nieten hat sich in Verbindung mit ihrem synthetischen Panzer als bewährtes Montageverfahren erwiesen. Deswegen wird bei ihrer Produktion ein Impulswerfer an das Fahrwerk angebracht. Es hat sich nämlich gezeigt, dass der Impulswerfer die einzige Waffe ist, deren Rückstoß synthetische Bindungen nicht zerreißt.
Das New Hope ist eine Unterstützungseinheit. Vernünftig eingesetzt, kann sie für das Ergebnis der meisten Offensiven ausschlaggebend sein. Hierzu ist jedoch eine Strategie von Blitzangriffen und mehrmaligen Rückzügen notwendig.

Transporter

Die leichte Transporteinheit benutzt einen Antigravitationsantrieb. Ihre Hauptaufgabe ist die Evakuierung gefährdeter bzw. beschädigter Fahrzeuge aus dem Schlachtfeld. Die Evakuierung erfolgt über den Luftweg.

Tunnel Digger

Die Fähigkeit der Gegner, über Tunnelsysteme anzugreifen, war der Führung der LC schon lange ein Dorn im Auge, denn hierdurch verfügten die Gegner über bessere Strategien und Manövriermöglichkeiten. Aus diesem Grund wurden Industriebetriebe auf dem Mond mit der Entwicklung und Herstellung von Einheiten beauftragt, die in der Lage sind, Tunnelsysteme zu bauen. Von drei vorgelegten Prototypen wurde das "Xeno Irid" Modell der Korporation Adams&Novok zur Massenproduktion freigegeben.
Testreihen haben ergeben, daß die Einheit auch ein ausgezeichnetes Geländefahrzeug ist. Die garantierte Lebensdauer seines Pendelantriebsystems beträgt 120 Jahre, die des Obergestells aus Keramik und Kunststoffen beträgt 250 Jahre.

10.3. Verteidigung

Gebäude der Lunar Corporation werden gemäß dem Grundsatz "Ein Minimum an Material - ein Maximum an Funktionalität" errichtet. Die Wichtigsten Gebäude sind mit leichten Kanonen zur Verteidigung gegen feindliche Angriffe ausgerüstet. Die Lager werden von zwei Gebäuden geschützt. Ein Defender ist ein kleines Gebäude mit zwei leichten Kanonen. In der Regel dient es der Luftabwehr. Ein Guardian ist ein schweres Gebäude. Es besitzt zwei schwere Kanonen zur Verteidigung gegen Bodeneinheiten. Die zwei Kanonen auf diesen Gebäuden tragen das ihre dazu bei ...

Zur Verteidigung verwendet die LC zusätzlich magnetische Kraftfelder. Sie wurden entwickelt, um Mondstationen und die Besatzung leichter Fahrzeuge vor der Strahlung im Weltraum zu schützen. Nach einer geringfügigen Modifizierung dient es jetzt zum Verstreuen gebündelter Laser-, Ionen- und Plasmastrahlen. Der große Vorteil des Kraftfeldes liegt darin, daß es sich schnell erneuert.

10.4. Energieversorgung

Wegen der fehlenden Atmosphäre und fehlenden spaltbaren Elementen basiert die Energieversorgung der LC auf Sonnenkraftwerken. Die Verwendung dieses Systems war allerdings sehr problematisch. Probleme bereiteten der schnelle Tag- und Nachtwechsel sowie die Bewölkung.

Das erste Problem lösten Batterie-Gebäude, die tagsüber den Energieüberschuß speicherten und ihn in der Nacht wieder abgaben. Für die Bewölkung ist das Wettergebäude zuständig.
Die Energie wird den Gebäuden über sehr leistungsstarke Transmitter zugeführt. Die Stärke und Reichweite der Transmitter übersteigt alles, was bisher auf dem Gebiet der Energetik erreicht wurde.

10.5. Die LC und die Solarenergie

Im Gegensatz zu den beiden anderen Parteien, muss die LC ihre Gebäude nicht in der Nähe von Solarkraftwerken errichten. Diese Solarkraftwerke können die Energie nicht selbst erzeugen, sondern müssen erst mit Solarzellen ausgestattet werden. Sie können Solarzellen herstellen, indem Sie ein Solarkraftwerk auswählen, auf den "Solarzelle" Button klicken (oder "B" drücken) und diese Zelle dann in der Nähe des Kraftwerks plazieren. Denken Sie daran, dass die Solarzellen immer in der Nähe eines Kraftwerks platziert werden müssen und jedes Kraftwerk über maximal 10 Solarzellen verfügen darf.
Darüber hinaus geht den Solarzellen nachts und wenn es bewölkt ist sprichwörtlich der Saft aus. Dafür gibt es die Solarbatterien.
Diese speichern während des Tages die Energie und geben sie nachts oder bei Bewölkung wieder ab.

10.6. Förderung von Bodenschätzen

Die Lunar Corporation betreibt die Förderung in eigenständigen Förderungs- und Verarbeitungsbetrieben. Diese Betriebe fördern und verarbeiten Erze. Die gewonnenen Ressourcen brauchen nicht transportiert zu werden, denn die Verarbeitung erfolgt vor Ort direkt nach der Förderung. Es ist das schnellste Abbauverfahren, das derzeit verwendet wird.

10.7. Technologien und Erfindungen

Elektrische Kanone - Die Waffe basiert auf einer Potentialdifferenz, die zwischen der Kanone und ihrem Ziel entsteht. Die elektrische Kanone generiert ein großes negativ geladenes Geschoß und feuert dann eine dünne Leine in Richtung Ziel ab. Mit Hilfe der Leine springt das Geschoß von der Kanone aus zum Ziel. Der Effekt ist einem Blitzschlag ähnlich. Das elektrische Geschoß fügt erhebliche Schäden innerhalb des Ziels zu, ohne jedoch dessen Panzer zu beschädigen. Das getroffene Ziel wird für etwa zwei bis zehn Sekunden ausgeschaltet. Einen ähnlichen Effekt bewirkt ein leichtes Ionengeschoß. Die elektrische Ladung wird durch ein Kraftfeld abgefangen und zerstreut. Dadurch wird das Kraftfeld erheblich abgeschwächt.

Schallkanone - Sie ist das Ergebnis der Politik, vorhandene Technologien für militärische Zwecke zu adaptieren. Ein Schallhammer vom Typ MSH 12, der in Minen auf dem Mond zum Zerstoßen von Felsen eingesetzt wurde, ist in eine der besten Waffen der LC umgewandelt worden. Die Schallkanone wirkt wie ein Mikrowellen-Generator. Durch Resonanzschwingungen steigt die Temperatur aller in ihrer Reichweite befindlichen Fahrzeuge, was zur Zerstörung von deren Struktur führt. Für Fahrzeuge und Gebäude der LC ist die Waffe harmlos, denn sie werden aus einem Sondermaterial mit entsprechenden Resonanzeigenschaften gebaut.

Die Wirksamkeit der Schallkanonen gleicht der Wirksamkeit der Laserwaffen. Ihr Hauptvorteil besteht jedoch darin, daß sie alle Einheiten, die sich in ihrer Reichweite befinden, zugleich unter Beschuß nehmen, ohne eigene Einheiten zu vernichten. Deswegen können Schallkanonen auch in der zweiten Verteidigungslinie und hinter Mauern und Unebenheiten im Terrain eingesetzt werden.

Kristallpanzer - Eine der geologischen Gruppen der LC fand im Jahre 2070 merkwürdige Kristalle auf dem Mond. Deren herausragende Eigenschaft bestand darin, daß sie in starken magnetischen Feldern extrem schnell wuchsen und Elemente aus dem umgebenden Untergrund absorbierten. Weitere Forschungen ergaben, daß die Kristalle tatsächlich eine ebenso einfache wie preiswerte Alternative beim Bau von widerstandsfähigen Fahrzeugen und Häusern darstellten.
Bei dieser Methode wird ein magnetisches Feld zur Steuerung des Kristallwachstums in die entsprechende Richtung und Form eingesetzt. Mit Kristallen werden außerdem Panzer und Konstruktionsschäden der im Einsatz befindlichen Einheiten repariert.

Magnetische Schilde - Die Technologie magnetischer Schilder wurde 2098 von Wissenschaftlern der LUNAR CORPORATION entdeckt. Darauf stießen diese während der Untersuchung einer Raumstation von Außerirdischen, die auf dem Mond gefunden worden war.
Magnetische Schilde stellten einen hervorragenden Schutz vor der Strahlung des Weltraums dar. Deswegen wurde die bisherige schwere Bleipanzerung von Förder- und Transportfahrzeugen durch magnetische Schilde ersetzt. Nach dem Kriegsausbruch auf der Erde entstand ein Projekt, dessen Ziel es war, die Schilde zum Schutz vor den Laserwaffen der ED einzusetzen. Doch es stellte sich heraus, daß ein Schutzfeld in der Atmosphäre nicht aufrecht erhalten werden konnte. Nun war es am wichtigsten, einen Schildgenerator zu konstruieren, der trotz der zerstreuenden Wirkung der Atmosphäre ein stabiles Schutzfeld erzeugen konnte. Danach ging es um die Verstärkung des erzeugten Schutzfeldes, damit es möglichst viel Energie absorbieren konnte.

Antigravitation - Die Forschung am Antigravitationsantrieb wurde eingeleitet, nachdem Wissenschaftler der LC ein abgestürztes Raumschiff von Außerirdischen gefunden hatten. Nach sechs Jahren intensiver Arbeit ist es den Wissenschaftlern aus der Mondstadt LUNA2 gelungen, einen Antigravitationsmotor zu konstruieren. Diese Entdeckung veränderte den Transport auf dem Mond vollkommen. Veraltete Raketenmotoren und Rad- und Kettenfahrwerke wurden durch den neuen Antigravitationsantrieb ersetzt. Als der Krieg auf der Erde ausbrach, war die LC ihren Gegnern an Wendigkeit und Schnelligkeit weit überlegen. Da die Antiravitationsgeneratoren, die ursprünglich auf dem Mond verwendet wurden, auf der Erde zu schwach waren, wurden mit der Arbeit an ihrer Modifizierung begonnen. Wenn diese Arbeit erfolgreich abgeschlossen ist, wird die LC über sehr wendige und schnelle Lufteinheiten verfügen. Damit wird sich die LC die Herrschaft über den Luftraum sichern können.

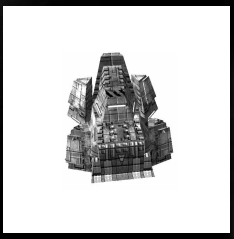
Erdbebengenerator - Das bis dahin im Bergbau verwendete Strahlungssystem fand in der Rüstungsindustrie Anwendung. Es wurde umgebaut,

modernisiert und für schwere Fahrwerke adaptiert. Bereits erste Tests ergaben bedeutende Vorteile der neuen Waffe, die bewirkt, dass sogar schwere Konstruktionen aus Beton und Stahl innerhalb von wenigen Sekunden einstürzen.

Gebäudestürmer - Ein speziell modifiziertes Reparaturmodul, das im Stande ist, Computersysteme feindlicher Gebäude mit aggressiven Viren zu infizieren und dadurch die Kontrolle über sie zu übernehmen. Sein Hauptvorteil liegt darin, dass es vollkommen funktionsfähige Gebäude übernehmen kann.

Antiraketensystem - Dieses hervorragende Verteidigungssystem wird auf Einheiten und Gebäude montiert, die zwei Kupplungen besitzen. Das System ist imstande, 92.6 Prozent der Raketenangriffe wirksam abzuwehren. Es basiert auf der Detektion des thermischen Folgeschweifes abgefeuerter Raketen. Die Wirksamkeit des Systems wurde durch den Einsatz von Saturations- und Selektivsensoren erhöht.

10.8. Gebäude der LC



Hauptbasis

Im Hauptgebäude werden schwere Bau,- Zivil- und Kampffahrzeuge hergestellt. Jedes Objekt, das im Forschungszentrum entwickelt und getestet wurde, kann in diesem Gebäude hergestellt werden. Seine starke Panzerung und vier Kanonen ermöglichen es ihm, Angriffe leichter Einheiten des Gegners zu überstehen. Dank seines internen Generators kann das Hauptgebäude ohne externe Energiezufuhr funktionieren.
Das Gebäude gilt es besonders zu schützen, denn sein Verlust bei fehlenden Reserven an schweren Kampf- und Baumaschinen macht den Ausbau und letztendlich auch den weiteren Kampf unmöglich.

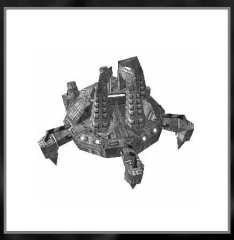
Solarkraftwerk

Das technologisch fortgeschrittene Sonnenkraftwerk besteht aus einem Kraftwerk und einigen ergonomischen Solarzellen großer Stärke. Das Kraftwerk besitzt einen sehr leistungsfähigen Transmitter, über den weit entfernte Gebäude mit Energie versorgt werden können. Der Energieüberschuß wird an die Sonnenbatterien weitergeleitet. Die Batterien versorgen tagsüber die ganze Basis mit Energie. Ihre Leistungsfähigkeit hängt vom Besonnungsgrad ab.
Für die Nacht falten sich die Platten mit den Photoelementen zusammen und warten in diesem Zustand bis zum nächsten Tag.

Bemerkungen:
Das Gebäude erzeugt selbst keinen Strom! Dazu braucht es mindestens eine Solarzelle. Betätigen Sie bitte die Schaltfläche "Solarzelle", um das Kraftwerk mit einer Solarzelle zu versehen.

Batterie

Diese Batterie hat eine riesige Kapazität. Ihre einzige Aufgabe ist es, den Überschuß an elektrischer Energie am Tag aufzubewahren und in der Nacht abzugeben. Sie besitzt einen leistungsfähigen Transmitter, mit dem auch viele Kilometer entfernte Gebäude mit Energie versorgt werden können. Ihr Verlust kann einen Stromausfall in manchen Teilen des Lagers bewirken und dadurch die Verteidigung unmöglich machen.



Mine

Das technologisch komplizierte Gebäude wird in unmittelbarer Nähe von Erzvorkommen errichtet. Es kann Bodenschätze zugleich abbauen und verarbeiten. Es bewältigt die Aufgaben einer Mine und einer Raffinerie. Sein Verlust macht die Belieferung der Militär- und Zivilindustrie mit Rohstoffen unmöglich.

Forschungszentrum

Das Forschungszentrum ist der Sitz von Wissenschaftlern und Konstrukteuren. Hier werden Forschungen und Experimente betrieben. Jede Modernisierung - sogenannte Upgrades - einer Einheit oder eines Gebäudes muß im Forschungszentrum entwickelt und getestet werden. In diesem Gebäude entstehen auch Entwürfe neuer Einheiten, die später zur Massenproduktion weitergegeben werden. Dieses Gebäude ist erforderlich, um im Verlauf des Spiels Zugang zu hochmodernen Technologien zu haben.

Bemerkungen:

Zwei bzw. drei Forschungszentren beschleunigen den Entwicklungsprozeß. Noch mehr Gebäude von diesem Typ beschleunigen die Forschung allerdings nicht weiter.

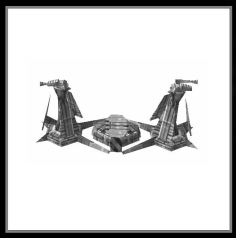
Aero-Versorgungszentrum

Transportflugzeuge beliefern von hier aus Einheiten und Gebäude mit Munition für schwere Waffen. Hier finden außerdem komplizierte Reparaturen von Fahrzeugen statt, die vom Schlachtfeld zurückkehren.

Bemerkungen:
Die Schaltfläche Schnell/Mittel/Langsam bestimmt die Schnelligkeit, mit der das Gebäude auf eingehende Forderungen nach Lieferungen reagiert. Je geringer die Schnelligkeit ist, desto mehr Fahrzeuge kann der Munitionstransporter beliefern.

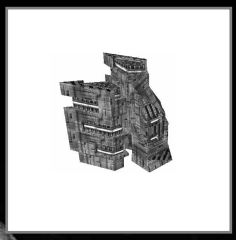
Guardian

Der Guardian ist das am stärksten gepanzerte Gebäude im Spiel. Der doppelte Verteidigungsturm ist mit zwei schweren Kanonen versehen, so daß er für weniger starke Einheiten des Gegners eigentlich unzerstörbar ist. Da der doppelte Turm große Feuerkraft besitzt, schlägt er feindliche Verbände meist schnell und erfolgreich zurück. Nur ein konzentrierter Angriff gut ausgerüsteter und gepanzerter Einheiten des Gegners kann für ihn gefährlich sein. Aufgrund seiner Stärke ist es empfehlenswert, den Doppelturm in der Nähe des Hauptgebäudes oder anderer strategischer Gebäude zu errichten.



Defender

Einzelne Gebäude vom Typ Defender stellen aufgrund ihrer schwachen Ausrüstung kein Hindernis für Einheiten des Gegners dar. Deswegen sollten sie in Gruppen errichtet werden. Einige nebeneinander aufgestellte Gebäude vom Typ Defender können für leichte Lufteinheiten und andere schwach gepanzerte Einheiten des Gegners gefährlich sein. In großen unaufgeklärten Gebieten errichtet, fungieren sie als Frühwarnsystem.



Hauptquartier

Es ist das Hauptquartier der LC und ein strategisches Kontrollzentrum. Das Gebäude gewährt Zugang zu vielen neuen erweiterten Strategien, auf die Sie sonst nicht zugreifen können. Viele Spielabläufe (Verteidigung, Gebäudewaffen, etc.) können von hier aus vollautomatisch gesteuert werden.

SDI-Abwehrsystem

Auch dieses Gebäude brauchen Sie im Verlauf des Spiels unbedingt. Seine Aufgabe ist es, eigene Positionen vor Massenvernichtungswaffen zu verteidigen. Wird etwa eine Atomrakete auf Sie abgefeuert, so erfassen speziell zu diesem Zweck konstruierte Detektoren die Flugbahn des Atomgeschosses und aktivieren zum richtigen Zeitpunkt drei Laserkanonen mit extremer Feuerkraft.
Das getroffene Geschoß explodiert in der Luft, ohne Einheiten und Gebäude zu bedrohen. Der einzige Nachteil dieses Verfahrens ist die relativ beschränkte Reichweite der Detektoren. Deswegen ist es empfehlenswert, die SDI Defence in gleicher Entfernung voneinander zu errichten. In der Regel werden sie in unmittelbarer Nähe strategischer Gebäude plaziert. Strategische Gebäude sind diejenigen, ohne die ein militärischer Einsatz unmöglich bzw. weitgehend beschränkt ist.

Landezone

Dieses kleine Gebäude dient zur Markierung des Landeplatzes für schwere Transporter. Ein starker Sender erlaubt es, Transportflugzeuge nachts und im Nebel sicher auf den Landeplatz zu lotsen.

Wetterkontrollzentrum

Die Antwort auf die allgemein bekannten Massenvernichtungswaffen wie etwa Atom- und Plasmawaffen. Das Gebäude besitzt die Fähigkeit, das Wetter zu beeinflussen. Es kann langwierige Regenfälle, plötzliches Aufheitern oder ein Gewitter verursachen. Die von ihm bewirkten Regenfälle können niedriger gelegene Gebäude des Gegners überfluten und zerstören. Beim Gewitter droht den feindlichen Gebäuden und Einheiten auf Anhöhen ein Blitzschlag.
Im Verlauf des Spiels wird es immer schwieriger, Gewitter und Regenfälle hervorzurufen, denn die Erde nähert sich gefährlich der Sonne und dadurch werden die Wasservorräte knapp. Trotzdem wird das Wetterkontrollzentrum nicht wertlos. Das Gebäude stellt dann auf die Steuerung von Meteoritenschauern um und richtet Meteoritenhagel gegen Einheiten und Gebäude des Gegners.

Bemerkungen:
Das Gebäude wird mit Strom betrieben. Gleich nach seiner Fertigstellung beginnt es, Batterien zu laden. Wenn die Batterien voll geladen sind, ist das Gebäude einsatzfähig.

Auf der Steuerung erscheinen dann folgende Schaltflächen:

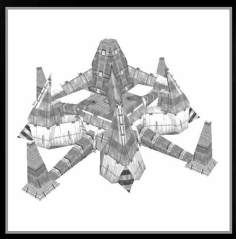
Sonne - verjagt die Wolken. Sie wird zur Steigerung der Leistungsfähigkeit der Sonnenkraftwerke gebraucht.

Wind - verursacht starken Wind auf der ganzen Karte. Der Wind verhindert den Einsatz von Lufteinheiten.

Schnee - (ausschließlich für Schneelandschaften) verursacht Schneefälle.
Regen - (ausschließlich für Frühlings- und Sommerlandschaften) verursacht Regen, der die Geschwindigkeit von Einheiten verringert.

Gewitter - (ausschließlich für Frühlings- und Sommerlandschaften) verursacht Gewitter. Blitze können feindliche Fahrzeuge und Gebäude zerstören.

Meteoritenschauer - (ausschließlich für Vulkanlandschaften) verursacht einen Meteoritenschauer, der Gebäude und Einheiten des Gegners zerstört.



Xylit Kraftwerk

Bei der Entwicklung des Diffusionskraftwerkes wurde eine andere Technologie der Energiegewinnung verwendet als bei klassischen Kraftwerken. Elektroden werden direkt unter dem Erdboden untergebracht. Bei Kontakt von Xylit mit der Elektrode erfolgt ein Kurzschluss. Danach wird die Elektrode teilweise zurück gezogen. Um die Stärke eines Atomkraftwerkes zu erreichen, sind etwa 2.000 Elektroden erforderlich. Zu den Nachteilen der Technologie gehören die kurze Lebensdauer der Elektroden und die sich daraus ergebende Notwendigkeit, die Elektroden oft zu wechseln.

Artillerie

Es ist zweifellos eine der bedeutendsten Errungenschaften der Konstrukteure auf dem Mond. Dieses Meisterstück der Militärkunst besitzt eine extrem große Reichweite. Dadurch kann man feindliche Ziele beschießen, ohne Gefahr zu laufen, von gegnerischen Artilleriestellungen beschossen zu werden. Um die extreme Reichweite zu erreichen, wurde das Kaliber bis 122 mm reduziert und sehr leichte Munition mit keramischen Geschoßhülsen eingesetzt. Zielerfassungssysteme, die mit einem Satellitenpeilungssystem und lasergesteuertem Terrainabbilungssystem gekoppelt sind, gewähren die Treffsicherheit bis zu 90 %.

Recycler
Die Lunar Corporation hat ziemlich viel Erfahrung im Bereich der Weiterverwertung von Restrohstoffen. Bisher wurden in erster Linie Kunststoffe und Glas dem Recycling unterzogen, da vor allem diese Wertstoffe auf dem Mond zum Einsatz kamen. Die Wiederverwertung von Stahl stellt ein gewisses Problem dar, zumal Stahl vor dem Ausbruch des Krieges auf dem Mond kaum Verwendung gefunden hatte. Deswegen ist der Prozentsatz des wiedergewonnen Rohstoffs merklich gering und beträgt ca. 50 Prozent des Wertes einer Einheit.

Nest
Diese leichte Verteidigungskonstruktion wird aus gehärteten Kunststoffen und Stahlplatten hergestellt. Sie bewährt sich ausgezeichnet in jedem Terrain. Das Nest ist mit einer Abschußrampe ausgestattet.

11. Gefechte mit dem Computer und Netzwerkspiel

Skirmish Mode (Gefechtsmodus)

Im Gefechtsmodus kann der Spieler viele Kämpfe zu den von ihm festgelegten Bedingungen führen. Der Modus wird für das Netzwerkspiel-Training benutzt. Die Gefechte werden nach den in Netzwerkspielen geltenden Regeln und auf dazu geeigneten Spielflächen geführt. Dieser Modus bietet den Zugang zu den Spielflächen, die durch den Spieler im Editor erstellt wurden.

Der Startbildschirm:
Der Startbildschirm wurde in 4 Spalten unterteilt. In der ersten Spalte gibt es eine Auflistung zugänglicher Spielkarten und die Beschreibung der jeweils ausgewählten Karte. Die Beschreibung gibt Auskunft über die Ausmaße der Karte, ihre Menge an Rohstoffen und die vorgesehene Anzahl der Spieler.

Die zweite Spalte enthält Angaben über die ausgewählte Karte. Diese Angaben sind je nach Spielmodus unterschiedlich. Die dritte und vierte Spalte enthalten Angaben zu den Spielern. Der Spieler kann über die Anzahl der Computergegner und ihre Stärke entscheiden, indem er die Angaben ändert. In der vierten Spalte wird die Rasse des Spielers und seiner Computergegner bestimmt. Nach der Einstellung der Parameter können Sie die Schaltfläche "Spiel starten" betätigen, um das Spiel zu starten.

Mit der Schaltfläche "Laden" wird ein vorher abgespeicherter Spielstand geladen. Der Spieler hat keine Möglichkeit einen Spielstand, der von einem anderen Spieler abgespeichert wurde, zu laden.
Die Schaltfläche "Zurück" bringt Sie wieder ins Hauptmenü zurück.

Das Netzwerkspiel

Das Netzwerkspiel bietet die Möglichkeit, gegen menschliche Mitspieler anzutreten. Wählen Sie im Hauptmenü die Schaltfläche "Mehrspieler" aus, um das Netzwerkspiel zu starten. Nun sollten Sie einen Spieler auswählen oder erstellen (wie im Einzelspielermodus). Fahren Sie dann fort. Es erscheint ein Auswahlfenster des Netzwerkprotokolls.
Eine Verbindung herstellen:
Im Fenster des Netzwerkprotokolls gibt es einige Einstellungen, die von der aktuellen Konfiguration des Computers abhängen.

Ist das Fenster leer, so müssen Sie überprüfen, ob die Netzwerkprotokolle im Rechner installiert sind und ob DirectX richtig installiert wurde.
Wählen Sie eines der Protokolle aus, und drücken Sie die Schaltfläche "Initialisieren". Bitte achten Sie darauf, ein Protokoll auszuwählen, das alle Spieler besitzen.

Nach Initialisierung des Protokolls erscheint das Auswahlfenster mit Spielrunden.

Hier können Sie Ihr eigenes Netzwerkspiel erstellen oder sich in ein laufendes Spiel einschalten. Die laufenden Spiele werden in einem kleinen Fenster oben angezeigt.
Um an einem bereits laufenden Spiel teilzunehmen, wählen Sie die gewünschte Spielrunde aus der Liste und betätigen Sie die Schaltfläche "Join".

Um sein eigenes Netzwerkspiel zu erstellen, muß man seinen Namen (und ggfs. Passwort) eingeben und die Schaltfläche "Neue Session" betätigen.

Spielparameter definieren:
Der Spielleiter definiert die meisten Spielparameter. Andere Spieler können nur über ihre eigene Spielpartei entscheiden. Über ein Nachrichten-Fenster können die Spieler beim Einstellen der Parameter im Kontakt stehen. Das Fenster ist die ganze Zeit aktiv.

Ihre Nachricht wird an alle Spieler verschickt, indem Sie die Nachricht eingeben und die Eingabetaste drücken. Nach der Einstellung der Spielparameter betätigt der Spieler, der das Spiel erstellt hat, die Schaltfläche "Spiel starten".

11.1. Multiplayer allgemein

Wenn Sie an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen oder das Spiel auf einem PC spielen, der nur die Minimalanforderungen erfüllt, kann es sein, dass das Spiel langsamer wird, wenn viele Einheiten auf dem Bildschirm feuern. Wir würden daher vorschlagen, dass Sie die Zahl der Einheiten auf maximal 20.000 CR begrenzen.

Sorgen Sie dafür, dass bei einem Multiplayer-Spiel immer der schnellste Computer als Host für das Spiel fungiert. Außerdem kann es sich ungünstig auswirken, wenn The Moon Project auf dem Host-Rechner mit sehr hoher Auflösung läuft. Je mehr AI-Spieler, desto langsamer wird das Spiel, da der Host-Rechner mehr Daten verarbeiten muss.

Damit das Spiel besser läuft, sollten Sie den Bildschirmbereich reduzieren. Klicken Sie unter "Optionen" auf die Karteikarte "Grafik". Schieben Sie den Regler für die Sichtweite ganz nach links. Sie können auch die grafischen Effekte wie Schnee, Regen oder atmosphärischen Nebel abstellen. Wenn Sie zudem den Soundtrack abstellen, kann dies ebenfalls dazu beitragen, dass das Spiel besser läuft.

11.2. EarthNet

Um sich in den EarthNet chatroom einzuloggen, müssen Sie unter "Multiplayer" im Hauptmenü die Option "EarthNet Server" im wählen. Im Server-Auswahlfenster klicken Sie auf EarthNet.

Im EarthNet Chatroom können Sie sich mit den Spielern unterhalten, die gerade online sind. Um weitere Informationen über einen Spieler (User) zu erhalten, machen Sie einen Doppelklick auf den jeweiligen Spielernamen in der Liste oben links. Weitere nützliche Chatroom-Befehle erhalten Sie, wenn Sie in der Chatleiste /help eingeben.

Die Ranglisten finden Sie im rechten Bereich des EarthNet Chatrooms: "Top Woche" (Wochenrangliste), "Top Monat" (Monatsrangliste) und "Top Server" (Gesamtrangliste).

Möchten Sie ein Spiel anlegen, klicken Sie einfach auf "Neues Spiel" und wählen Sie Ihre gewünschte Spielart, Spieleranzahl, Forschungsgeschwindigkeit etc..
Möchten Sie in ein existierendes (aber noch nicht gestartetes) Spiel eintreten, klicken Sie in der Auswahlliste unten links auf "Spiele". Doppelklick auf das gewünschte Spiel, um diesem beizutreten.
In manchen Fällen ist die Eingabe eines Passwortes nötig.

MULTIPLAYERSPIELE, DIE MIT MOONC NEUGESCHRIEBENE SKRIPTS ENTHALTEN, WERDEN MIT EINEM ROTEN STERN GEKENNZEICHNET. SO KÖNNEN SIE EIN SPIEL MIT CHEAT-SKRIPTS VERMEIDEN.

12. Tastaturbefehle

(Voreinstellung)

- ➜ F1 - Konstruktionsfenster
- ➜ F2 - Forschungsfenster
- ➜ F3 - Gebäudebewaffnung ändern
- ➜ F9 - Stromreichweite zeigen
- ➜ F12 - Tunnel auf der Erdoberfläche zeigen

- ➜ ALT + F1 - Quick Save
- ➜ ALT + F2 - Spiel laden

(Taste ← um markierten Spielstand zu löschen)

Spielgeschwindigkeit:

- ➜ (Zahlenblock) + / - - erhöhen / verringern
- ➜ (Zahlenblock) X - Voreinstellung
- ➜ (Zahlenblock) Num Lock - Pause an/aus

Gruppen und Platoons:

- ➜ STRG + 1 - markierte Einheiten zu Gruppe 1 zusammenstellen
- ➜ 1 - Gruppe 1 wählen
- ➜ 2x 1 - Gruppe 1 zentrieren
- ➜ P - markierte Einheiten zu Platoon zusammenstellen
- ➜ ALT + 1 - Platoon 1 wählen
- ➜ 2x ALT + 1 - Platoon 1 zentrieren

Kamera:

- ➜ TAB - Tunnel- / Oberflächenansicht wechseln
- ➜ SPACE - Kamera auf letzte Meldung (Basis oder Einheit) zentrieren
- ➜ (Zahlenblock) , - Kamera nach Norden ausrichten
- ➜ (Zahlenblock) 0 - Kamera auf ausgewählte Einheit zentrieren
- ➜ F - Automatischer Kameraverfolgungsmodus an/aus
- ➜ Q - Wechsel zwischen Hauptbasis und Einsatzgebiet
- ➜ V - 3-Fenster-Modus

Einheitenauswahl:

- ➜ , - Alle sichtbaren Einheiten wählen
- ➜ . - Alle sichtbaren Flugeinheiten wählen
- ➜ - - Alle sichtbaren Bodeneinheiten wählen

Interface:

- ➜ ALT - P - Interface an/aus
- ➜ ALT - M - Minikarte an/aus

Einheitenbefehle:

- ➜ A - Angriff
- ➜ E - Einheit eskortieren
- ➜ H - Position halten
- ➜ S - Befehle abbrechen
- ➜ Y - Munition anfordern
- ➜ R - Befehle aufnehmen
- ➜ X - Befehle abspielen

Beide Maustasten zusammen drücken und Maus hoch und runter bewegen, um Textfenster zu scrollen!

13. Credits

PRODUCER
Achim Heidelauf

PROJEKTLEITUNG
Miroslaw Dymek

LEITUNG TEAM KRAKOW
Tadeusz Zuber

HAUPTPROGRAMMIERUNG
Tomasz Radon

PROGRAMMIERER
Tomasz Barabasz
Jan Nitecki
Tomasz Radon
Jacek Sikora

LEVEL-EDITOR
Tomasz Barabasz

NETZWERK-PROGRAMMIERUNG
Jan Nitecki

KI-PROGRAMMIERUNG
Tomasz Radon
Jacek Sikora

ED-ARTWORK
Wojciech Drazek
Rafal Januszkiewicz
Slawomir Jedrzejewski
Grzegorz Wisniewski

LC-ARTWORK
Rafal Januszkiewicz

UCS-ARTWORK
Kajetan Czarnecki
Daniel Duplaga
Andrzej Rams

ASSISTENT TO PRODUCER
Bernard C. Hammond

INGAME

INTERFACE LAYOUT
Piotr Rulka

3D-MODELLIERUNG & ANIMATION
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Rafal Januszkiewicz
Slawomir Jedrzejewski
Grzegorz Wisniewski

TERRAINTEXTUREN
Wojciech Drazek

2D-GRAFIK & TEXTUREN
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Rafal Januszkiewicz
Slawomir Jedrzejewski
Piotr Rulka
Violetta Tranter

CUTSCENES

MODELLIERUNG
Kajetan Czarnecki
Wojciech Drazek
Daniel Duplaga
Rafal Januszkiewicz
Slawomir Jedrzejewski
Andrzej Rams
Krzysztof Rybczynski
Grzegorz Wisniewski

ANIMATION
Kajetan Czarnecki
Daniel Duplaga
Slawomir Jedrzejewski
Andrzej Rams
Piotr Rulka
Krzysztof Rybczynski
Grzegorz Wisniewski

TON
Remigiusz Miernikiewicz

MUSIK
TONSTUDIO "SPOT - STUDIO"
Krakau, Polen
Maciej Pawlowski

GITARRE
Lukasz Targosz

LEITUNG - MISSIONDESIGN
Miroslaw Dymek

MISSIONBRIEFINGS
Martin Thal
Miroslaw Dymek
Achim Heidelauf

LEITUNG - MAPDESIGN
Tadeusz Zuber

MAPDESIGN
Miroslaw Dymek
Dawid Jakubowski

MAPDESIGN CONCRETE PLACES
Steffen "Kurgan" Reichow

BOX LAYOUT
Piotr Rulka

HANDBUCH
Lidia Dutkiewicz
Miroslaw Dymek
Achim Heidelauf

BACKGROUND STORY
Martin Thal

HANDBUCH LAYOUT
Elena Hernández Alba

LEITUNG - BETATEST
Dawid Jakubowski

BETATEST GROUP I
Maciek Biegun
Marcin Dabrowski
Achim Heidelauf
Sergiusz Juraszek
Rafal Mrowka
Jacek Nowak
Artur Pytlarz
Tomasz Rozen
Grzegorz Szczepanek
Tadeusz Zuber
u.a.

BETATEST GROUP II
Uwe Listl
Jochen Windl
Stephan Stötzer
Frank Unger
Mike Hanitsch
Christian Riedel
Janos Korzak
Matthias Einwag
Steffen Reichow

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG
Miroslaw Burzynski
Grzegorz Tworek

LEITUNG - QA TOPWARE GERMANY
Achim Heidelauf

PR NATIONAL/INTERNATIONAL
Esther Manga

LOKALISIERUNGSLEITUNG
Patricia Bellantuono

ÜBERSETZUNG
Achim Heidelauf
Katarzyna Tysa

TEAM BIELSKO
KOORDINATOR
Jarek Parchanski

MISSIONSPROGRAMMIERUNG
Andrzej Postrzednik
Konrad Ozga

GRAFIK/MISSION DESIGN
Wieslaw Budzik

TEST
Sergiusz Juraszek

SZENARIO
Jarek Parchanski
Sergiusz Juraszek

-ED FILMSEQUENZEN-

Oberst (Spieler)
Hans Kobiella
Adjudant des Khan
Domnik Passon
Wache #1 - Ralf Wetzel
Wache #2 - Marcus Fuchs

und Jürgen Leitwein
als Khan Vladimir II

REGIE
Christian Bigalk

REGIEASSISTENZ
Dieter Kilian

DREHBUCH
Martin Maderner

BLUESCREEN OPERATOR
Niels Horstmann

KAMERA
Oliver Glück

MAKE UP
Uta Marzenell

KOSTÜME/REQUISITE
Martin Thal

STUDIOLEITUNG
Ronald "Ronny" Huber

ASSISTENZ
Giovanna Aloisi

COMPOSITING/NACHBEARBEITUNG
ARTCORPS GmbH, Mannheim

BESONDEREN DANK AN
Cochise
Martha Matuschek
J.R. Bartsch BQ
Markus Sussner
Iris Maier

EIN GROSSES DANKESCHÖN AN:
SONJA
Teresa Dymek
The Amazing DPH
7%-Alex, Patricia
Silke Arnold
Igor der Russe
Still-Super-Dau Jäger
D. J.

...UND AN ALLE, DIE UNS BEI DER ENTWICKLUNG VON -THE MOON PROJECT- GEHOLFEN HABEN!!!

...Maciej Pawlowski dankt der Firma YAMAHA EUROPE NV21 und PROMUSICA für den Zugang zu neuester Technik....

...Lukasz Targosz spielt Gitarrensaiten von DEAN MARKLEY...

Music composed and performed by Maciej Pawlowski.

Guitars - Luke Targosz
Trumpets - Tomasz Nowak

Sound postproduction by SPOT Studio.

Foley artist - Michael Turnau
Re-recording mixer - Maciej Pawlowski
All of the sound material has been recorded in SPOT studio

www.studiospot.com.pl

Luke Targosz uses Strings,

Amps, guitars,

and Cry Baby.

Luke Targosz would like to thank Grzegorz Rybicki(B.Thoven)
for his friendship and help.

Das faszinierendste Universum aller Zeiten!

TWO WORLDS

TWO WORLDS ist ein völlig neuartiges RPG- und Strategiespiel aus der Third-Person-Perspektive. Die rasante Handlung findet in einer hoch technologisierten Fantasy-Welt statt, die von tausenden verschiedener Rassen bevölkert wird.

Two Worlds macht aus zwei der besten Genres eine atemberaubende Mischung!!

Die besten RPG-Elemente:

· Eine facettenreiche Welt, die auf einer uralten Mythologie beruht
· Eine starke, gut geschriebene Story
· Individuelle Charaktere mit starker Persönlichkeit
· "Psycho-Fähigkeiten" (ein genialer Ersatz für Zaubersprüche!)
· Waffenfertigkeiten und Waffenlevel
· Erfahrungspunkte
· Hunderte von Subquests
· Interessante Nichtspielercharaktere mit eigenständiger Persönlichkeit

... und die besten Elemente aus RTS:

· Kämpfe in Echtzeit
· Actionpfade und -Menüs
· Leicht zu steuernde Charaktere mit bis zu 6 Personen pro Party
· **Adrenalin pur vom Anfang bis zum Ende!**

Erscheinungstermin:
- SOMMER 2001 -

TopWare INTERACTIVE

www.topware.de
www.moon-project.com